

特別編集 これ1冊で攻略から設定までまるわかり! まさに決定版!

電撃 Gunparade March

ガンパレード・マーチ

キャラクター描きおろし
イラスト満載!

復刻版

やりこみマンガ
はじめて物語
GPMの奴隷



ファジー入力
まるわかり!

総力攻略

最高のEDはこうすれば見れる!
SランクED

勝ちぬくための
戦術指南

超強力設定資料

世界の謎も
これでバッチリ?



電撃 Gunparade March

復刻版

ご購入上の注意

●購入特典について

「電撃ガンパレード・マーチ 復刻版」を購入すると、ダウンロードリストに購入特典のセーブデータも同時に表示されます。そこから購入特典をダウンロードしてください。
なお、購入後すぐにリストに表示されない場合は、一度PlayStation® Storeから抜けて、しばらくたってから再度アクセスしてください。

●セーブデータについて

「電撃ガンパレード・マーチ」の購入特典のセーブデータは、システムファイルを含んでいます。記録先のフォルダ内に「ガンパレード・マーチ」のセーブデータがある場合、上書きしてしまうと、それまでのプレイデータが消えてしまいます。特典のセーブデータは下記の通りです。
01. E ランク「2週目データ」: 好きなキャラクターで、パラメータボーナスなしで2週目からプレイできるデータ。
02. ステージ1: 連水で連続する激闘をこなす「シバムラティックバランス」 03. ステージ2: 連水で人魚、幻獣とも高能力でプレイできる「フレームシフト」 04. ステージ4: 高能力の舞が司令官。しかし部隊はバラバラで立て直し必要。「司令官就任」 05. ステージ5: 田辺で学園モードだけを堪能できる「無容学園」 06. ステージ6: 中村で地下集め「地下戦線異状あり 中村危機一髪」 07. ステージ7: 最高難易度「絶望の日」 発言力マイナスの連水で敵地を切り抜ける 08. ステージ8: スカウトの看守で、全滅した士魂可から最終決戦を目指す「スカウト・ホルカ」 09. ステージ9: 戦間が苦手でもNPCとの交流が楽しめる「ライト・バランス」 連水で進める

INDEX

GPM × 芝村裕吏

11年目の回顧録 - 完全版 -
壁紙コレクション.....2
はじめて物語.....4

■攻略.....7

★MAP.....8
★学園モード.....12
★戦闘モード.....24

■登場人物.....39

★キャラクター紹介.....40

■設定.....67

★キャラ設定画.....68
★メカ設定画.....97
●特別コラム「実録士魂師傳」.....105
★世界設定.....106
★GPM 辞典.....120
★キャラ相関図.....124
★過去の設定資料.....128
★特別セーブデータについて.....129
★歌詞.....130

■リプレイ.....131

●特別コラム「実録とGPM」.....140

■ファンパレード・マーチ in DPS.....141

★「スタンダード（嘘）
ガンパレ講座」.....142
★GPMの奴隷.....156
★ガンパレ歳時記.....166

■データベース.....171

兵器&幻獣
イラストコレクション.....195

電撃ガンパレード・マーチ 復刻版（オリジナルの奥付はP.194に掲載されています）

●協力：株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発行：アスキー・メディアワークス
電撃 PlayStation 編集部 〒102-8584 東京都千代田区富士見 1-8-19 TEL 03-5216-8253（編集）
●制作：株式会社エースール
©2011 ASCII MEDIA WORKS ©2011 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
「PlayStation」および「P」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
※「XMB」および「クロスメディアバー」はソニー株式会社および株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
※「P」および「PLAYVIEW」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
※この電子版「電撃ガンパレード・マーチ」は、編集企画上、当時のものをそのまま使用しております。P.194に掲載されております当時の奥付ア
ンケート、誌面企画など現在では実施していません。編集部の住所なども当時のものです。



ゲームデザイナー

× 芝村裕吏

11年目の回顧録

完全版

本編の発売から10年を超えた今でも高い人気を誇る「ガンパレード・マーチ」。昨年、ゲームアーカイブス版も発売され、今回の「電撃ガンパレード・マーチ」もPlayViewで再発売された。そこでPlayView版だけの特典として、ゲームディレクターの芝村裕吏氏に11年目を迎えた本作について、当時の逸話も含めてお話を伺ってきた。

電撃ガンパレード・マーチ
復活記念!!

Gunparade March



——「ガンパレード・マーチ（以下GPM）」という作品の魅力は、AIで動く個性的なキャラだと思うのですが、彼らを生み出したときの思い出などはありますか？

芝村裕吏氏（以下敬称略）：キャラクターに関しては、まずは一般的なRPGに出てくるような、キャラクター設定から一度離れてみようという考えがあったんです。そこで、普通のRPGでは、ちよいと役で終わってしまうキャラクターというのを、逆に作り込んでみてはどうかかなと思いました。例えば普通のゲームですと「HPが5%回復しました」というメッセージを言うだけで、出番が終わるような整備の女の子もいますよね。そんな彼女たちにスポットをちゃんと当てて、プレイヤーに「この人たちががんばってるからロボットが動くんだ」と思ってもらえるようにしたかったんです。とは言っても、そんな地味なキャラを見せて、ユーザーさんが喜びのかどうか、企画の段階ではよくわかりませんでした（笑）。とりあえずは作ってみて、そのうえでゲームシステム上で問題があったら、なるべくシステムにそう形で直していこうと考えました。

——結果としてはかなりキャラたちに生活感というか、個性が生まれましたよね。
芝村：この状況でこういう発言をしたり、こういうものを持っているのならば、それなりの背景があるだろうということ、それにあわせて設定を念入りに作り込んでいきました。その結果、それぞれの「らしさ」というものを演出するという作品の筋が通りました。最初に彼たんのない土台を1回作って、組み上がった後飾り付けをしようというやり方で進めました。

——土台を決めるのは大変でしたか？

芝村：そうですね。最初は16カ月で作れ

といわれたのですが、それは守れずに5年ぐらいかかりましたから（笑）。当時はキャラ設定でそんなに時間はかけられないということで、自分の周りの友だちや制作スタッフを、そのままキャラの土台として利用したんです。名前から性格まで拝借して、まずリアルな土台を固めて、それからいろいろとデコレーションしていこう。ただ、そのやり方でユーザーさんが本当に喜んでくれるという自信はなかったですね。ちゃんとニーズにあっているかどうかを考えたのは、開発の最終段階くらいでした。ちなみに「GPM」の整備班って女の子ばかりなんです、これは戦後（戦場の後方）になるべく女性や子どもを置こうという、軍隊の常識と人手不足という部分の両方をかんがえた結果、あのようなゆがんだ形になっているんです。非現実的な状況こそ、リアリティも感じられるかなと。

——なるほど。確かにそう言われてみると納得できますよね。そういった部分以外での飾り付けでこだわったところはどこでしょうか？

芝村：キャラクターの髪型ですかね。イラストレーターのきむらじゅんこさんが落書きを描くのが好きだったので、いっぱい落書きを描いてもらって、そのなかからよさそうなデザインを選んでいきました。彼女はいろいろなキャラを描き分けられる人ですが、イラストと違ってゲーム中でポリゴンに起こすと、彫削がしにくくなるんですよね。ですから、わかりやすく青い髪だったりとか、なるべくぱっと見て差をつけよう（笑）。最終的に髪型はものすごい数を描いてもらいました。顔の中身はギリギリまで変えてもいいけれど、髪については最初のうちに決めないとならないので、がんばった覚えがあります。とくに今でも印象的なのは、芝村舞のポニーテールでしょうか。

結構もめまして、最終的には社長判断で決定しました。あとは、ポニーテールを止める位置を高くするか低くするかでももめましたね（笑）。

——それ以外にキャラの飾り付けで、今だから話せる思い出はありますか？

芝村：じつはキャラの土台作りでモデルにした人に、あとからクレームを付けられましたね。なかでも新井木（にいぎ）さんは、音録り中に読みが「あらいぎ」になってしまって、これはこれでいいかと思ったら、本人から文句を言われて。しかも発売の4日後ぐらに電話がかかってきて、「まず私はこんなに足は速くない」とか「こんなに足は細くないと、もっと食いつきたくなるような肉つきだから」とか、いろいろ訂正しろと言ってきたんですよ（笑）。

——でも、そんなエピソードを聞くと、ゲーム中の新井木にそっくりですね（笑）。

芝村：そうなんです、似てないと言ってるのは本人だけなんです。自分も会心の出来だと思っていたので、今でも脚本に揃って集まると「あれは似てる」って盛り上がりますから（笑）。

——となると、やっぱり芝村さんのお気に入りには、新井木さんですか？

芝村：うまく作れた＝お気に入りと考えないと、やはり新井木さんですね。「ニイギザンサイコウダトオモイマスヨ」。なにせセリフを26人分全員書き分けるにあたって、1人で全部考えると思想的なものが似通ってしまいますからね。だから自分では理解できない思考も含め、土台となった友だちは、言ってることをそのままキャラに反映しているんです。なので、どのキャラも本人らしくできていると思います。「何を言ってるんだこの女」って思った人の言い回しもそのまま反映したら、女性のファンから「女性の考えがうまく書かれてますね」って言われて。結構

——ぜひその日が来るのを首を長くして
お待ちしています。本日はありがとうご
ざいました。





電撃ガンパレード・マーチ



攻略



攻略的な要素がしつこい『GPM』。ここでは、学園モードと戦闘モードで、それぞれポイントとなる部分をチェックしていこう。また、特定の状況下への対処法としてQ&Aも設けたので、参考にしてほしい。

学園モード 役立ちデータ

仕事、訓練時のファジー入力のポイントを完全網羅

学園モードを楽しむうえで、避けて通れないのが、「ファジー入力」ということで、仕事と訓練におけるファジー入力のベストポイントをすべて公開する。下の一覧の中に示した●マークのあたりに合わせれば、確実に良い結果を出すことができるはずだ。

仕事

仕事のファジー入力の場合は、各部署につき項目が4つもあり、ややめんどろ。ほかの項目よりも上昇率が低いようであれば、微調整をかけたほうがいだろう。

パイロット				司令				オペレーター			
神経接続	照準装置	命令伝達	部下の信頼	暗号解読	機体誘動	機体強度	機体誘動	暗号解読	機体誘動	機体強度	機体誘動
対G訓練	反応速度	危機対処	部署把握	機器操作	操縦者相性	操縦者相性	操縦者相性	機器操作	操縦者相性	操縦者相性	操縦者相性
スカウト				指揮車運転手兼事務官				整備主任			
攻撃	防御	事務	運転	火気整備	部下把握	部下把握	部下把握	火気整備	部下把握	部下把握	部下把握
偵察能力	夜間戦闘	情報収集	隊長手伝い	部下の信頼	命令伝達	命令伝達	命令伝達	部下の信頼	命令伝達	命令伝達	命令伝達

指揮車整備士				士魂号整備士				指揮車銃手兼衛生官			
エンジン	足まわり	運動性能	火器管制	掃除	洗濯	掃除	洗濯	掃除	洗濯	掃除	洗濯
通信機器	電子計算機	機体強度	操縦系統	射撃	防急手当	射撃	防急手当	射撃	防急手当	射撃	防急手当

訓練(パラメータ)

パラメータの訓練のファジー入力は、ベスト位置がつかみにくい。しかし、入力位置はわりとファジーなので、少々ズレていても大丈夫な場合も多い。

体力	気力	運動力	知力	魅力
----	----	-----	----	----

訓練(技能)

技能訓練は、「ものすごくおいしい」となるポイントが存在する。ここで示した位置に合わせれば「ものすごくおいしい」は出せるので、そこから微調整をかけてみよう。

戦車	隊長	医術	参謀	同調	白兵
飛行	班長	開発	情報	軍楽	狙撃
夜戦	事務	整備	誘導	話術	幻視

善行忠孝

Zengyo

- 1974年8月11日生
- 血液型：A+
- 身長：176cm
- 体重：70kg

委員長と呼ばれることもある（のめめ的には「いい人」）。初代小隊司令。常務役員で、問題児の多いクラスを真くまとめあげる。戦場においても、的確かつ冷静な指揮によって、5班小隊の学生兵たちを指揮させる。ちなみに、足元にいる2匹の猫は、善行家の飼い猫。名前は、スビキオ（左）とハニニオ（右）。（CV：櫻井敏夫）

表情
パターン

Tadataka



原素子

Hara

Motoko

- 1981年12月13日生
- 血液型：A+
- 身長：167cm
- 体重：43kg

小隊の中では珍しい常識人。みんなのお姉さんとして、同僚からも異性からも敬愛される数少ない。だが、本人は気苦労が絶えないらしい。善行司令とは、過去に何かあったらしく、何かにつけて反目する。思わせぶりなことをやってみたいと、一見、恋愛上手な感があるが、根柢深い性格なので、つき合う際にはご注意ください……。（CV：藤原恵美）

表情
パターン

全軍突撃。ガンバレード。最後の一人までことごとく敵と戦って死ぬ。



瀬戸口隆之

Setoguchi

- 1982年4月8日生
- 血液型：A+
- 身長：179cm
- 体重：66kg

軽薄な色男。だが、単なる色男で終わっていないところは、幼稚園児から老人まで、守衛範囲が無限に広いところである。全女性の味方を主張する。色男の風とも見える。授業中に女教師の手を取って口説き始める悪いタセがある。彼のことをボんクラと思っている手合いも多いが、ときおり、すべてを見透かしたような発言をすることもあり、あなどれない人物。(CV：柳津秀行)

俺、瀬戸口隆之。美少年だ。お嬢さん方、よろしく。野郎は、どうでもいいや。

Takayuki



表情パターン



壬生屋未央

Mibuya

- 1983年2月10日生
- 血液型：A+
- 身長：162cm
- 体重：42kg



Mio

大和撫子で、古武術の達人。武芸に長け、天性の才能を持つ香蝶パイロット（ただし、銃火器のあつかいは苦手らしい）。昔縁から劇着を着用するのをもっぱらとし、それが原因で周囲の和を乱しているともなされ、前線に近いこの戦術学校に送られた。乱則知らずで男に気遣いがなく、自分ではお嬢さんだと思っている。(CV：佐久間純子)

ええと、わたくしでも、

なんちゃって。そこまで軽率な行動は…行動は…白爆です。

うう、うそです。いくらお嬢様も、

表情パターン



滝川陽平

Takigawa

●1984年6月1日生
●血液型：A+
●身長：164cm
●体重：57kg

Yohei

せつかく戦車学校に入つて
エースパイロットになろうぜ。
エースエース。撃墜王。

来たんだし、一人で

ロケットに乗りこえて戦車学校に入学した。ある意味素直すぎる少年。短絡的な性格で、戦術では、すぐ突撃する2番目パイロット。頭は回らないが、気のいい奴ではある。自衛。連水の親友。数日前で戦車学校にやって来た連水に、いろいろと物知り顔で解説をしてくる。から、あっさりと連水に心を越され、実力の差を思い知らされることになる。

(CV: 山口勝平)

表情
ボタン

田代香織

Tashiro

Kaori

●1983年12月18日生
●血液型：A+
●身長：168cm
●体重：48kg

今は絶世才女とされる、甘清の不良少女。今は惜れない懸橋士郎を命じられているが、素手では、はは鋭歯に近い攻撃力をもつ。その元る事に堪えないものはないとされている。野犬・アネゴ風な性格だが、自分より強い男性を前にすると、研究にいらしえ、一面を覆さけることも。

(CV: 高乃健)

…香織。田代香織。ただし！香織さんとか
香織ちゃんて言ったらボコる。いいな！



表情
ボタン

「[何に驚かす?] その間土ぬかれた肉を食うのを驚かす。パンがマシにと正直だ。とくに、黒い肉になっている豚肉の刺身具はまるで『赤い肉』(赤)、しかし、よく見ると皆黒黒いっけう割れているような気が。まあ、よくも似た刺身は肉肉の刺身も揃っていたのだろうか? でも、皆黒いっけういつも見ている気が。」(「よき言葉」巻末の頁) ■■■■ 昭和には違いない。昭和には違いない。昭和には違いない。

【矢野一樹さん】1日目は江戸の土台（PM）。説明書に戸使が載っていることに気づき、さっそく確認。矢野さんの名前を見つけて何の疑いもなく「矢野さん、本朝見参の所へか。ハマが飯屋（さん）」と言った。2日は閑院。本朝参の第一声「オッス、サチ御用」——シャッポでした。お人になったんで「サチ、ハッ。お参りさういふさん。」と、一瞬にまたライブ感のわきまが湧いていっしょ。

若宮康光

Wakamiya

Yasumitsu

- 1993年4月11日生産配備
- 血液型：A+
- 身長：185cm
- 体重：82kg

かつて、戦行の教育係でもあった古参少佐。戦車砲が飛び交う中をウナードレスで駆け回り、上機嫌で戦車の手を掴まない母面を支援する。良くも悪くも軍人だが、美人にいたく高いという評判もある。元が食べ物であれば、何を食べても大丈夫という鉄の胃袋の持ち主。

(CV：森川智之)

スカウトは、身体が資本だ。戦車兵と違って、体力がそのまま耐久力になるからな。



表情パターン



新井木勇美

Araigi

Yumi

- 1985年8月4日生
- 血液型：A+
- 身長：150cm
- 体重：36kg

この年齢では、ほぼ標準的な考え方をしている少女。もっとも、男に言わせると、新己的すぎるという意見もある。良くも悪くも、フィクションと全くない人物で、戦争の行く末などあまり気にしてないところがある。用意できるだけの実力はないが、出世する人物を嗅ぎ分ける能力には長けている様子。

(CV：矢島晶子)

恋人にするなら、背が高く顔がハンサムな人がいいな。あと財力は必須よね。



表情パターン



来須銀河

Kurusu

Ginga

- 1984年3月21日生
- 血液型：A+
- 身長：187cm
- 体重：99kg

（タリア自身の戦車随伴車（スカウト））
 冷静で、必要なことは絶対にしゃべることはしない。友にすれば、この上なく頼りになる人物であり、敵にすれば、その逆になるだろうと目される人物。子どもと動物になぜか好かれる。敵がへただと思いついてるが（周りにもそう思われている）、実はかなりの美男。
 (CV: 矢野 一樹)



この光は、想いだ。
 死してもなお俺を守り、青につくす数多の願いだ。
 かつて生きていて、遠い未来を夢見ている。

表情
パターン

石津萌

Ishizu

Moe

- 1984年2月14日生
- 血液型：A+
- 身長：160cm
- 体重：43kg

前の学校で、いじめられていた経験を持つ少女。それが原因で、人前できちんとしゃべることができない。オカルトに詳しく、悪い魔のつもりか、ホコを引く連れていることが多い。やいやいなど、ちょっとした魔法を使うことが出来る人物。自分のことを、差別的な目で見る人に対してのみ心を向く。
 (CV: 大谷 育江)

……夜は……好き……誰も……私を……いじめに……こないから……
 ……ちゃんと……話さないから……笑われることも……ないの……

表情
パターン

狩谷夏樹

Kariya

Natsuki

- 1984年6月20日生
- 血液型：A+
- 身長：174cm
- 体重：57kg

事故で脊椎損傷・下半身不随というハンデを背負っているが、車椅子のハンデをもものともせずに整備を行う整備士。生まれつきの才能ではなく、努力して成った秀才タイプで、事故前はバスケットの選手としても有名だった。もともと皮肉屋なところがあったが、事故後、やりたいことが思うようにいかないもどかしさからか、ややふんぴねくれてしまっているところがある（これは彼自身、自覚している）。

(CV：長志雄一朗)

…時々ね、悪い人の真似をしたくなるんだよ。



幸福そうな人を見ると困らせたくなる…。

表情パターン



加藤祭

Kato

Matsuri

- 1984年9月3日生
- 血液型：A+
- 身長：165cm
- 体重：44kg

関西弁を使う本人。関西育のぼうが、周りの差別感が明るくなっているという理由で意図的に使っている。明るく楽しく愛嬌あふれる小塚の事務官で、横流し品から経理操作、書類の不備その他の抜け道を使いこなし、好意的に不足している小塚の物資集めに一役買っている。「うち、乙女やねん」などと言いつつ、特売品のチカラを見る少女。（CV：横ひかり）

とていふほどの話の公演料は1000円や。



あ、心配せんでもええよ。出世払いもOKやから。



表情パターン



遠坂圭吾

Tosaka

Keigo

- 1984年9月19日生
- 血液型：A+
- 身長：184cm
- 体重：77kg

金持ちの御曹司。その金持体質と政治腐敗に嫌気が差し、親の遺産はしのみりか、最前線に近い軍の学校に入学する。自身の生い立ちや立場を話したがらず、精神が不安定で、いつも何か心の支えが欲しいと思っている。幻滅と慰し合いをする立場にあるものの、七つは幻滅生である。(CV：高瀬石光)

…普段はもう少し…。たとえば、布団を干したりするときは立派なんです。

表情パターン



田辺真紀

Tanabe

Maki

- 1984年1月1日生
- 血液型：A+
- 身長：162cm
- 体重：44kg

女子高に在籍していたころに、池坂に助けられて以来、ずっと一途に恋をする青い髪の少女。人工的な幸運強化実験の失敗例であり、絶望的というか、肉体的なほど運が悪い。といったこともあり、家が大貧乏なため、いつもアルバイトをしている。だが、はてしなく前向きであり、あらゆる困難を苦勞で乗り切ろうとしている。(CV：菊田ひさ)

…きつと重要なのは、みんながどう自分を思うかじゃなくて…みんなが、どれだけ幸せになれたか、です。ね？

表情パターン



岩田裕

Iwata

Hironmu

- 1984年04月04日生（誤植ではない）
- 血液型：A+
- 身長：178cm
- 体重：64kg

ギンギンに命を賭ける変人。あまりにもそれが徹底しすぎて、一種感動的ですからある。これは、一般的には「怪れた人物」として記憶されることになるだろう。他人のことをまったく考えておらず、自分自身の考え（ギンギン）で、自分以外の誰にもたどり着かない強みに土がちな人として。 (CV：結城比呂)

フフフ、私としては
速攻で人生を
ワタシ風に

ブリリアントで
エレガントに

改造することをお勧めします！



表情
ボタン



【大室リストラ?】とある理由で（例と後述型に乗りたかったから、笑）数回読者会や学生会等に部室変更の機嫌をした。あの時、僕は初めて（?）部室を、これと直接に部室変更する（5→6人）。変更先は、すべて後生会。結果、つまはしらの型になり無難退出。部室中絶の實力?、もしかして部の価値、価値、次第だ?。（※大室様、はいはい）

東原のみ

Higashihara

Nonomi

- 1990年5月10日生
●血液型：A+
●身長：138cm
●体重：29kg

現在3歳。早くに両親をなくし、施設で過ごしていたが、軍の学校の奨学金を貰う悪い親戚筋に目をつけられ、前線に近い軍の学校に送られてしまった。シンパシー能力を持ち、オペレーターとして活躍する。無邪気で優しく、誰よりも真実を正しく見極める力を持っており、ときおり、その片鱗をのぞかせる。(CV:こみぎさとみ)

それが、せかいの

せんたくなのよ。のぞみがきめたの

せかいには、良くなるのよ。
ぜつたいに。



感情
ボタン



【高皇司命】サカントマアテであつたヤン君殿。司令になるも、皇位の継嗣で太閤、皇ヤリ。旅行に司令の命を取り返されて、無敵に（涙）、やっぱり、ばやんやねんという、（ネタ張りにくもさん））無敵にやはり、あつちゃんといえは3巻のバイトキなんですかぬ。皇即位で、神とともに和歌を持ちまくるという所にピッタリの戦線スタイルもなして欲しい。

坂上久臣

Sakaue

Hisaomi

- 生年月日不明
- 血液型：A+
- 身長：180cm
- 体重：80kg

パンチパーマにサングラスと、見た目は悪そうだが、言葉使いは丁寧で穏やかな性格の教師である。軍醫を持つ専門の軍人で、授業では戦術理論などを担当する。小隊内には、「壹式」と「貳式」の2名が存在し、ときおりふれ合っているようだが、その見分けはつかない。歌をこよなく愛する、浪漫的な人物。
(CV：大塚芳忠)

「苦しいときには、歌を歌いなさい。歌は、命で殺し合いを職業にする兵に許された、唯一の神聖なる暗黙の権利ですから。」

表情
パターン

本田節子

Honda

Setsuko

- 1973年7月4日生
- 血液型：A+
- 身長：174cm
- 体重：53kg

男前負けのベヴィメタな自衛官教師。口が堅く、乳屋だが、生徒たちをいっばしの戦車兵に育てあげるかなら、一緒に泣いたり、笑ったりの生活をしている。もともと民間人であったが、その気質を買われて軍医の教官となった。授業では戦術実践などを担当する。
(CV：田中敦子)

表情
パターン

「考えていたら、死ぬぞ、いいな。死んだ平和論者より、生きた悪党になれ。これが俺の先生らしいただひとつの教えだ。」



ブータ

Boota

- 生年月日不明（推定5,000歳）
- 血液型：A+
- 身長：100cm
- 体重：8kg

新神族最強の老勇者。インガランドにおける、新紙精（ケットシー）の仲間である。生まれは古代ローマで、1000年以上前に海のシタクロドを使って日本に渡り、以後、悪魔と戦う客入神（まねひとがみ）として大活躍してきた。
(CV：大木民夫)

「不思議な顔を
するな。」

表情
パターン

芳野春香

Yoshino

Haruka

- 1998年6月1日生
- 血液型：A+
- 身長：158cm
- 体重：43kg

穏やかで優しい性格。戦車学校に編入されてきた生徒を指導する役割を持つ。落ち着きのある大人の女性のように見えるが、無邪気で子どものような一面を持つ。ときおり、自分だけの世界に入ってしまうことがあり、やや天然ボケ気味。また、低血圧なため朝に弱い。授業では、国語などの観戦外の分野を担当する。
(CV：池本小百合)

「いけないうわ、春香。駄目よ！自爆しちゃ駄目。だって生徒に心配させるもの。ここはひとつ、大人らしいところを見せてっ。そうよ！春香、フアイト！」

表情
パターン



勲章&部隊章



ガンバ
No. 58

【東海先生曰く】「みんなから『僕は虫でいい』みたいなこと言われてる東海くん。しかし聞かしてからは2日目の朝、向島高校校門前でローコンとやらを両腕に持ってました(はあ、胸でプレイ)。みんなだまされてるぞ。彼は瀬戸口より上手だぜ (そう言われ: Peak Lightさん) 東海先生は。虫なんてできないかもしれないけど、かなりのモテモテ野郎ですから—— (特別問わず)。」

GPM ONE'S WORLD VIEW

設定



『GPM』を制作するにあたって用意された膨大な設定資料&設定イラストをすべて公開！ さらに、いまだ全貌の明かされぬ、「世界の証」に関する公式資料&考証も用意させてもらった。



速水厚志

1周目のプレイヤーキャラクターとして設定されているだけあり、ほかのキャラと比べ、見た目的には「普通の人」のイメージでまとめられている。表情は、軽く微笑んでいる状態が基調となっているようだ。



▲全身設定



▲表情設定

▶イラスト原画



ゲーム画面

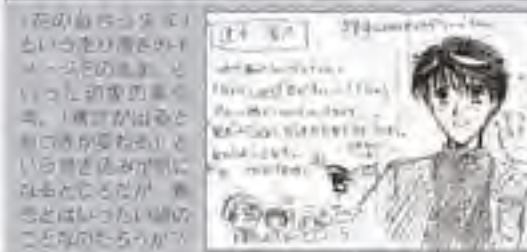


初期設定

速水の初期設定は「ぽやん」というふり仮名。さわやかな雰囲気といったイメージが強く、富大介とダブルでしまおう。主人公だけに顔面画数も多いが、最終決定までにそれほど苦労はなかったようだ。こつとも増えた顔の作画もはたき。



デザイナーズノートを見!!



▶未使用設定

▶ゲームでは使用されなかったデザインとバリエーション。



芝村舞

役割的に、セガインではなくヒーローと設定されているため、その表情も「かわいい」というよりも「りりしい」といった顔が強い。髪型がポニーテールなどこは女の子らしいが、あまり色気を感じさせないキャラデザイン。



▲表情設定



▲全身設定

▲イラスト原画



ゲーム画面



初期設定・1

ここに示るのはごく初期段階での顔の設計資料。決定稿とは違った印象を受ける。とくに目の印象がかなり異なる。デザインは、最終的な「ア」顔面や髪型が薄く、髪型に準じては、初期段階から受けていないようだ。



初期設定・2

かなり序盤から出てくるキャラクターの初期設定。未使用の衣装が多いのも特徴。私服のみならず、ウェディングドレスまで用意されている。ボツになったストーリーやイメージと違われるが、誰かと似る衣装などもあったりする。



未使用設定・1

★ウェディングドレス、髪を下ろしてあげ、髪飾りには大きなリボンが特徴。

★髪は下ろしているが、髪型から髪を束ねることも可能。この段階では髪型と髪の色がまだ。



未使用設定・2

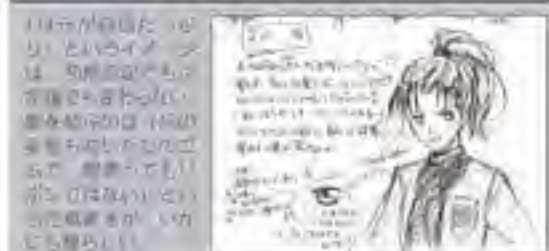
★髪型の設定。髪を下ろして、髪飾りがないタイプは髪型、髪飾りは髪を下ろしていないタイプ。



未使用設定・3

★こちらは髪型に髪飾り、髪を下ろしてあげ、髪飾りには大きなリボンが特徴。

デザイナーズノートを押見!!



未使用設定・4

★ウェディングドレス、髪を下ろしてあげ、髪飾りには大きなリボンが特徴。

善行忠孝

基本コンセプトは「冷静沈着な切れ者」。眼鏡の下の目を見せないことで、感情を悟らせないキャラクターデザインとなっている。唯一、デートイベントでは眼鏡を外した素顔の顔を見ることができる。



全身設定



表情設定



イラスト原画



初期設定

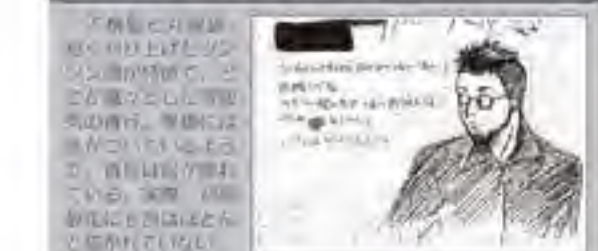
善行は、基本的に初期からほとんどイメージが定まっていた。セガにも相談というイメージが定まっていたが、そういって決めた（？）の多さが目立つ。



未使用設定

★髪型の設定。髪型は設定では通常のイメージであるが、いかに髪型が定まっていたか。

デザイナーズノートを押見!!



原素子

ひとことで表現すると「お姉さま」。どちらかというと、制服よりもスーツ姿の方が似合いそうな雰囲気がある。表情パターンも、かなり大人っぽい。スタイルの維持に気を配っているという設定のとおり、かなり細身である。



表情設定

イラスト原画



全身設定



初期設定

初期段階では、まだキャラクター像が固まっておらず、様々な設定も存在する。最終的なデザインは、キャラクターがデフォルメされたような、簡潔なスタイルに落ち着いた。服装や髪型に関しては、幼いながらも、大人っぽく、洗練された印象を残す。



▲未使用設定・1

▲キャラクターの初期設定、長いスカートが特徴的。



▼未使用設定・2

▼ゲームには採用しない、髪型が異なる。

デザイナーズノートを拝見!!

初期段階では、まだキャラクター像が固まっておらず、様々な設定も存在する。最終的なデザインは、キャラクターがデフォルメされた、簡潔なスタイルに落ち着いた。服装や髪型に関しては、幼いながらも、大人っぽく、洗練された印象を残す。



ゲーム画面



瀬戸口隆之

執着心強い男キャラ。みずから「美少年」と言っているだけあり、かなり男前なデザインだ。自覚強さといった感じの表情パターンも特徴的。目が「モロ目」というのは、彼のキャラ設定に深くかかわっているところ。



▲全身設定



表情設定

イラスト原画



初期設定

「執着心強い男」というイメージが、この初期設定 (1-10) では、それ以上に、目や口元、髪型など、特徴的なデザインが、設定が固まってくる。最終的なデザインは、幼いながらも、大人っぽく、洗練された印象を残す。



▲未使用設定

▲制服とジャケット、足の長さは、ゲーム画面と異なる。

デザイナーズノートを拝見!!

「美少年」というイメージが、この初期設定 (1-10) では、それ以上に、目や口元、髪型など、特徴的なデザインが、設定が固まってくる。最終的なデザインは、幼いながらも、大人っぽく、洗練された印象を残す。



ゲーム画面



王生屋未央

袴の色が赤なため、男女装束と混同されがちだが、認められた袖は袴とやすきを考慮された袴の股は、れっきとした古武道の装着のそれ。落ち着きを感じさせる表情が多いが、あざったときの表情が6歳という年齢を感じさせる。



▲全身設定



表情設定



▶ イラストレーター



初期設定

千石規は、初演後からかなはせイメーが定まったキャラの一人。最初が狂歌（4-10）では、和装らしいといふが、セクシー系も結構とあったように、まるで正反対のイメージだ。



デザイナーズノートを押見!!

「お世を承知に申しこりませうとめて、
 ②、③の如く大に驚く。(原稿が太く、
 墨が太い)……」と、横がにちよ
 とはいから、しかも、それよりも、
 のどが乾いた……」と、つづく。



瀧川陽平

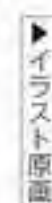
マンガやアニメに出てくる、熱血ヒーローを地味でいふと、
「パンダナ」「ゴードル」「スカーク」「原のトムのパン
ゾーサー」「頑のキズ」など、かなりバカ。ズボンの裾が、
ジッパーではなくボタンになっているのもポイント。



▲全身設定



▲表情設定



初期設定

徳川の初期設定は
りなく、また決まり
たイメージにはど
んと違っている。た
だ、前期設定では西
卡「熱血魂」のイメ
ジが強調されている
印象を受ける。例に
ばパンダ星というビ
ジュアル的なイメー
ジは、最初からあつ
たようだ。



デザイナーズノートを押見!!

[illegible]

田代香織

ポイント：髪は髪の毛のモッシュ。ボサボサに寝ね上がった感じは、一昔前のマンガ的な感じ。感情を隠せない性質なので、表情パターンは多い。ライダーグローブに腕まくりと、デザイン的には龍田と近いものがある。



表情設定



全身設定

初期設定

初期設定の田代は、現在とはかなりイメージが異なる。とくに髪は、短く、黒い。目は、赤い。顔は、丸い。服装は、セクシーな感じ。当時のイメージが、今とは全然違う。デザイン的には、龍田と近いものがある。



田代香織

ゲーム画面



デザイナーズノートを押見!!

香織は、元々、かなりセクシーなイメージで描かれていた。当時のイメージが、今とは全然違う。デザイン的には、龍田と近いものがある。



若宮康光

典型的な体育会系のキャラ。もう1人のスカウト。家道と並び、かなりマッシュなデザイン。表情パターンでは、片側だけつり上がった目元が、いかにも「不敵」といった感じを醸し出している。



全身設定



表情設定

イラスト原画



初期設定

ブロンズ人種であり、体格は、かなりマッシュなデザイン。表情パターンでは、片側だけつり上がった目元が、いかにも「不敵」といった感じを醸し出している。



デザイナーズノートを押見!!

康光は、元々、かなりセクシーなイメージで描かれていた。当時のイメージが、今とは全然違う。デザイン的には、龍田と近いものがある。

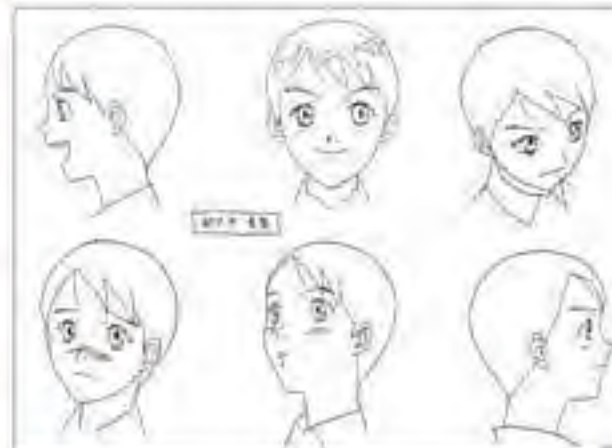


ゲーム画面



新井木勇美

ピタッとしたショートカットの、典型的なボーイッシュな少女。身長は低めで、体型はスリムというよりガリガリ。喜怒哀楽をストレートに表現する人物のため、表情パターンは登場キャラ中、最も豊かな部類に入る。



▲全身設定

◀表情設定

デザイナーズノートを押見!!

新井木勇美は、典型的な、ボーイッシュな少女。身長は低めで、体型はスリムというよりガリガリ。喜怒哀楽をストレートに表現する人物のため、表情パターンは登場キャラ中、最も豊かな部類に入る。



初期設定



設定番外編 1

花の女子高編



女子高生たち (名前不明)

女子高生たち。名前は不明だが、花の女子高に所属している。このなかの一人が、花の女子高の生徒である。

女子高生制服

花の女子高の制服。花の女子高の制服は、花の女子高の制服である。



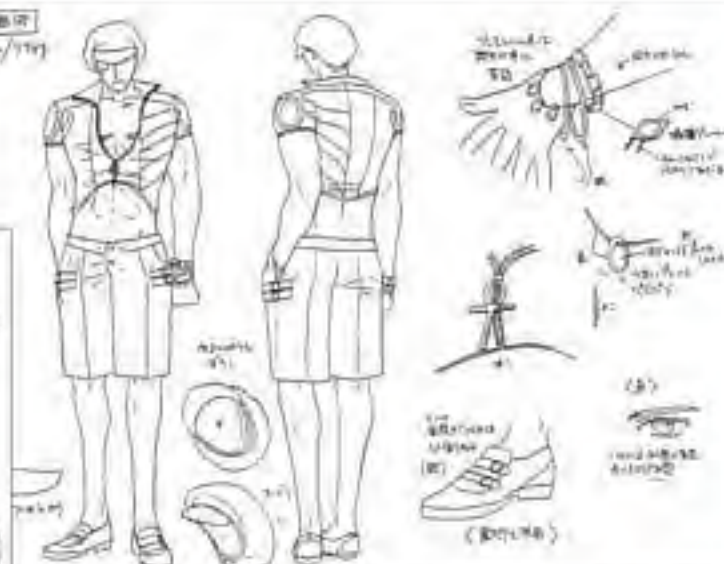
来須銀河

若宮と並ぶ内面的な体つき。服装も、通常の制服ではなく、体のラインが強調されたデザインとなっている。寡黙な男というキャラ設定のため、表情はあまり代わり映えしない。基本は、見下ろし視線とへの字目。



◀表情設定

▲全身設定



▲全身設定

初期設定

来須銀河の初期設定は、花の女子高の生徒である。来須銀河の初期設定は、花の女子高の生徒である。



デザイナーズノートを押見!!



石津萌

どこか影のある少女。あまり表情を感じさせない目つきが印象的で、やや白痴な感じ、無口なキャラなので、口を閉じている表情パターンがほとんどない。体型は、スリムというより、きょろきょろといったほうがしっくりくる。



▲表情設定



▲全身設定

初期設定

僕の意なると、演とセリトとなっている印刷部だ。特筆的なのは、まったくといっていいほど字は打たない。ほとんど無型の「ハイ・シェン」といった感じだが、③の中からは随もいつによく合っている。常門さん……



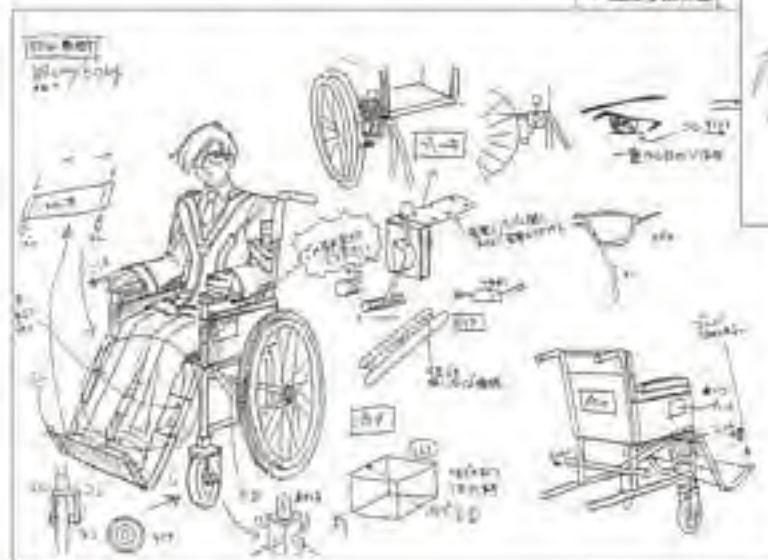
デザイナーズノートを探見!!

歌謡は、民衆の心にとどく。三つ編み
をのめるお母さん。ソノ心でやうに
思ひにしている。道に迷ったお母さんが
「わ」それには、お母さんの心。お母さん
の心でやうに思ひにしている。



狩谷夏樹

検査の場合、本人だけでなく、車椅子に関する設定も細かく用意されている。普段は落着きとはまっているが、ときおり見せる「ゆがんだ」表情にも注目してほしい。「ダブルブリッジの軌道」は、デザイナーのこだわり。



初期設定

機種の形からつづき、重型まで、じつにさまざまなバリエーションが存在する綜合的知識屋。商品名前のイナスト、H、Gなど、イメージを伝えかねてきたような印象を受ける。



森精華

いかに「整頓士」な人。眼鏡も、「作業用手袋」「まくり上げた袖」「ジーンズスタイル」など、整頓士としての利便性を重視している。頭に巻いた「バンダナ」は、彼女なりのオシャレと実用性を兼ねたものだろう。



◀表情設定



▲全身設定

初期設定

型演算ではなく、オーバーオールのような作業量を見てい
るが、逆に書いたバグツナは最初から否定としてあったよう
だ。その意味では特に痛みの原因で、現在の最も大切な事と
しさが感じられない。サンガってのは誇りな人がいる。



デザイナーズノートを押見!!

「それはそれでいいけれど、マカハリー・グレイ、よくぞやねえ。僕はどれだけのボーイズを救ってあげたか、それはあんまりにわかっていないようだ。グレイ、少しは僕を助けてあげないかい。マカハリー、僕は感謝するよ」



中村光弘

イメージ的には「地元の悪ガキ」といったところ。満足げな「したり顔」は、最も中村らしい表情だろう。意外にオシキレだという設定があり、演習や練習の着こなしから察するに、ストリート系の方向が強いと思われる。



▲表情設定



▲全身設定

初期設定

田村の移動距離は、
400m以内でほとんど
そのまんま。150m以
上は、移動が必要なり
ました。バーチャルに
あるヨコ。ヨコにはカ
ラダがリアルイコ
には、現実とはか
らなりました。一
部無校生な方な
ら、タバコは代
り替わります。



デザイナーズノートを探覧!!

フォームでの動きならはききつと想像し
かたじけなく、いづれはキッカで和らぐと
いふ、時にきかへていふ不確かな確りとい
ふやめれば、なかなかに切実な事として書
けりしうけではないのころか。



ヨーコ・小杉

明確な人種設定はないが、ラテン系の女性をベースにしているのは間違いないだろう。タツキリとした目鼻立ちや、メリハリのあるボディラインは、日本人キヤラを圧倒するものがある。



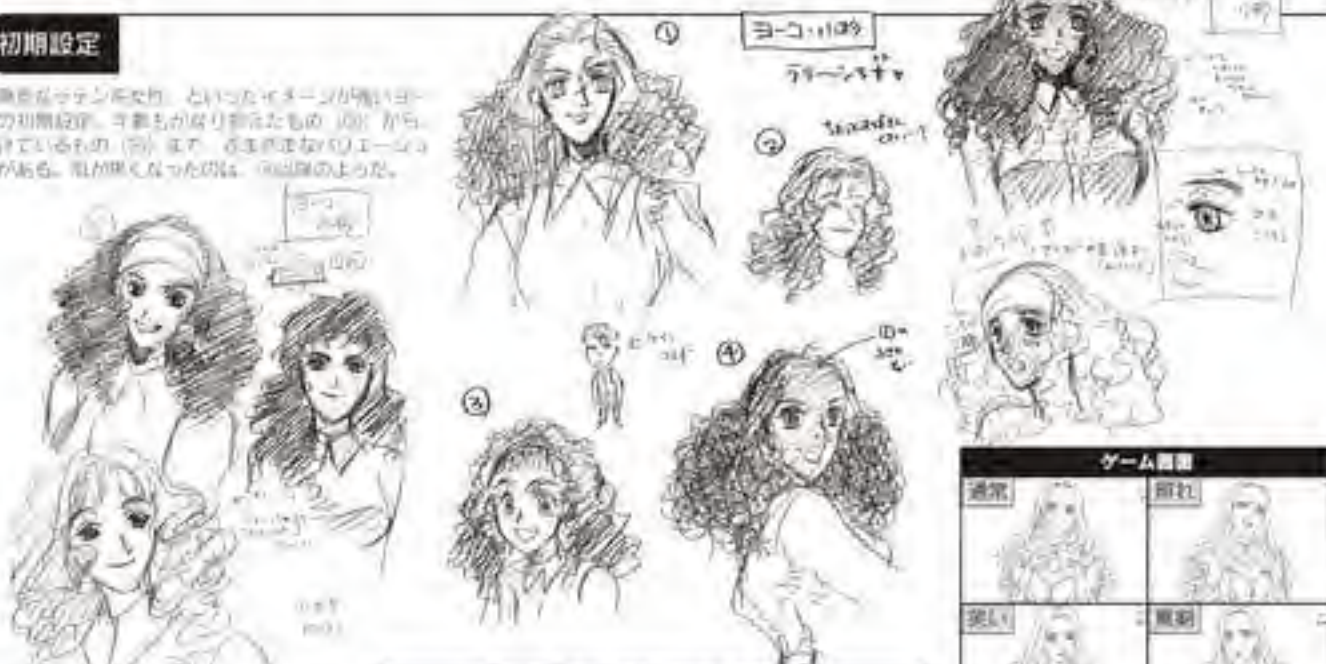
表情設定



▲全身設定

初期設定

最初からラテン系女性、といったイメージが強いヨーコの初期設定。キヤラもかなり変わったもの(10)から、おぼえているもの(19)まで、さまざまなイメージがあらわ。色が黒くなったのは、(19)以降のようだ。



デザイナーズノートを探見!!



遠坂圭吾

顔は口と鼻が男影キヤラ。だが、表情バリエーションは、落ち着きがある。というか冷徹な感じすらもうかがえるものが多い。上流階級の礼儀作法を身につけているキヤラだけあって、制服の着こなしもピシッとしている。



表情設定



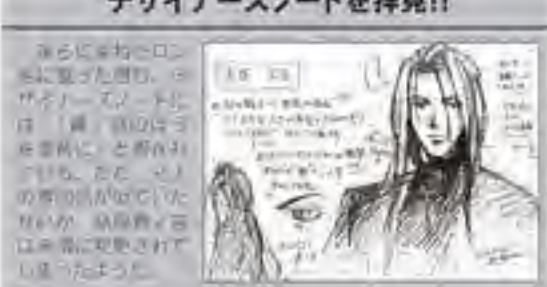
▲全身設定

初期設定

遠坂はどの初期設定と決定稿が変わらないキヤラも多い。布りに結んだ髪型や、肩下したような髪つきなど、ほとんど最初からイメージが変わっていない。おぼえているものがいくつかおぼえて、思い浮かべるイメージそのものといった印象だ。



デザイナーズノートを探見!!

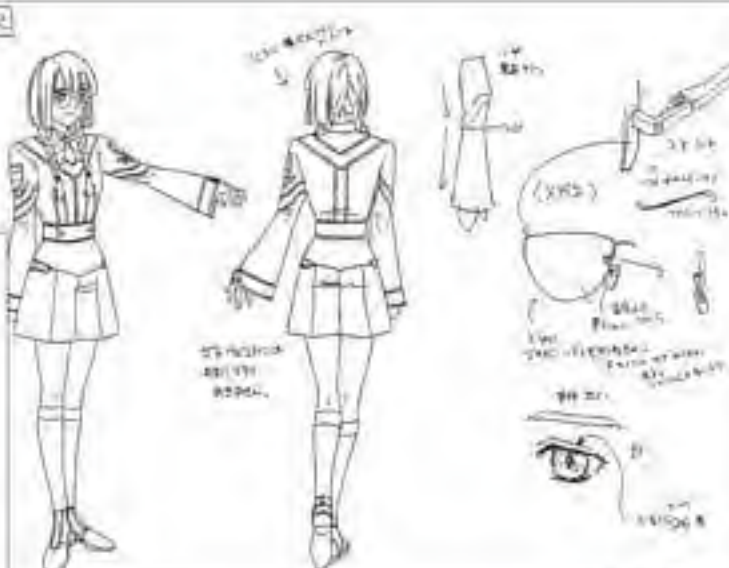


田辺真紀

見た目的な特徴は、「青い髪」「眼鏡」「三ツ編み」。設定柄だと、髪の色がわからないため、やや青めの印象を受ける。悲しい表情や悲しげな表情が多いのが、いさにも不幸なキャラといった感じだ。



表情設定



全身設定

初期設定

おさげの髪や青い髪というイメージは持たせているが、初期の段階では髪色を青くはしていない。おさげのデザインもいさづかあり、かなり初期の段階で髪色を青くして決めた。青くしているといさづかあり、おさげはあまりにも青くはない。



デザイナーズノートを押見!!

おさげで髪色も青いというイメージは持たせているが、初期の段階では髪色を青くはしていない。おさげのデザインもいさづかあり、かなり初期の段階で髪色を青くして決めた。青くしているといさづかあり、おさげはあまりにも青くはない。



未使用設定

未使用の設定、青さや髪色など、いさづかあり、かなり初期の段階で髪色を青くして決めた。青くしているといさづかあり、おさげはあまりにも青くはない。



岩田裕

色使い以外は、もはや制服の原型をとどめていない。というより、もはや制服。かなりリベンジな衣装だが、岩田には似合っている。表情は青いだが、目は完全な三白眼で、何を考えているのかわからない。



表情設定



全身設定

初期設定

おさげの髪や青い髪というイメージは持たせているが、初期の段階では髪色を青くはしていない。おさげのデザインもいさづかあり、かなり初期の段階で髪色を青くして決めた。青くしているといさづかあり、おさげはあまりにも青くはない。



未使用設定



デザイナーズノートを押見!!

おさげで髪色も青いというイメージは持たせているが、初期の段階では髪色を青くはしていない。おさげのデザインもいさづかあり、かなり初期の段階で髪色を青くして決めた。青くしているといさづかあり、おさげはあまりにも青くはない。



東原のみ

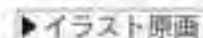
「GJAM」のマスコットキャラ的なキャラ。笑顔が基調となっており、大きく男前と、いわゆる「スイカ11」になる。もともと全体的にゆるやかなデザインの制服だが、彼女が着ると、より一層デボグサな感じが強まる。



▲全身設定

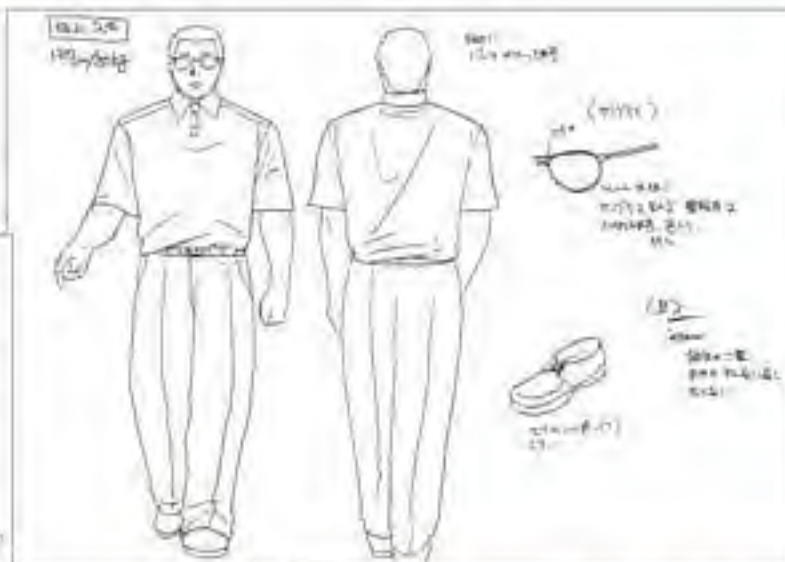


▲表情設定



坂上久臣

アルファ・システムのプログラマー・坂と氏がモデルとなっているキャラだが、軍備の教育としての雰囲気はバッチリである。感情的なキャラではないうえに、常にサンダラスを適用しているため、表情はほとんど読みとれない。



◀ 表情設定

▲全身設定



デザイナーズノートを探見!!

100歳にはおのれが「お」と呼ばれたいと願っているところを見逃さず、親は孫の成長を喜び、お孫さんと呼ばせてあげよう。お孫さんと呼ばせてあげよう。お孫さんと呼ばせてあげよう。



初期設定

お前達にも何も無い。まったくそのまんまの素人だ。しかも、顔はゴシロヤシロヤで存在しない。本人は「顔でないな」と言っているが、モデルとなったあふ氏(アブロウマール)にそっくり、それにしても指紋とDNAが合わない。



設定番外編 3

● 目的

ほう大な群による初期階段の
なかには、まったくその正体の
わからないものもいる。それ
が「グロウアー」だ。一見すると
ただの黒ヒョウなのだが、グロ
ウー・スリートではグロウとま
じえてキヤンペリイされている。
グロウ・スリートからは、雄
の個に属するものが多い。た
ったと推測できる。雄スリートの
ものが多く見られたため、こ
ちらの性をもたないものになっ
たのだろうか。まあそれは、フ
グー・スリートとグロウ・スリートの
間にいるものだから



デザイナーズノートより

いつは物置になったが、人跡を絶するようになった寂寥は想像したより甚。

初期設定



本田節子

ハビーマタル。真っ赤なエリメルの服は、マップ上のどこにいても目立つ。もともとツリ目だが、メイクにより、一層強調されている。表情パターンは、その豪快な性格が反映され、強気な感じのものが目立つ。

▼全身設定



▲表情設定



初期設定

本田先生は初期設定では、ハビーマタルというイメージにはほど遠い。超美人教師（しかも眼鏡）。これがのちの彼女になることは、誰も想像できなかったのではなかったか。これくらい美人な先生だと、学生生活も楽しそうなのだが。



デザイナーズノートを押見!!

デザイナーズノートの初期では、まだ眼鏡が描かれていない。眼鏡は「眼鏡」に「メガネ」という設定があったように、眼鏡には「メガネ」という設定があった。メガネの眼鏡になってしまった。

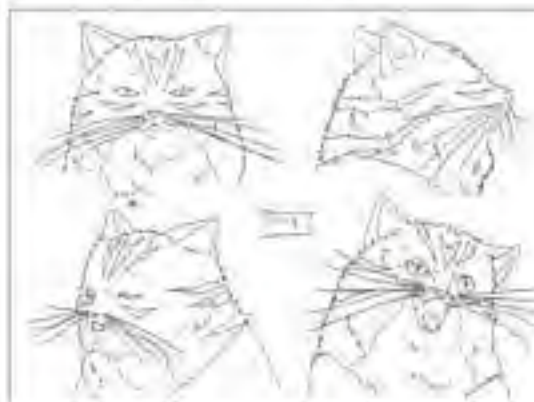


ゲーム設定



ブータ

見た目は普通のシマ猫。ただし、体長は約1mと、かなり巨大。おまけに、かなり太っている（体毛がふわふわなのではなく、身が詰まっている）。シボがかなり良いので、黒いちゃんちゃんこがデザイン的な特徴。



▲表情設定

▲全身設定

デザイナーズノートを押見!!

初期設定

デザイナーズノートを押見!!

ゲーム設定

デザイナーズノートを押見!!

初期設定

デザイナーズノートを押見!!

ゲーム設定

デザイナーズノートを押見!!

初期設定

デザイナーズノートを押見!!

ゲーム設定

デザイナーズノートを押見!!

初期設定

デザイナーズノートを押見!!

ゲーム設定

デザイナーズノートを押見!!

初期設定

デザイナーズノートを押見!!

ゲーム設定

デザイナーズノートを押見!!

初期設定

デザイナーズノートを押見!!

ゲーム設定

デザイナーズノートを押見!!

初期設定

デザイナーズノートを押見!!

ゲーム設定

デザイナーズノートを押見!!

初期設定

デザイナーズノートを押見!!

設定番外編 4

設定番外編 4

設定番外編 4

設定番外編 4

設定番外編 4

設定番外編 4

設定番外編 4

設定番外編 4

設定番外編 4

設定番外編 4

設定番外編 4

設定番外編 4

設定番外編 4

設定番外編 4

設定番外編 4

設定番外編 4

遠坂の両親

遠坂の両親

遠坂の両親

遠坂の両親

遠坂の両親

遠坂の両親

遠坂の両親

遠坂の両親

遠坂の両親

遠坂の両親

遠坂の両親

遠坂の両親

遠坂の両親

遠坂の両親

遠坂の両親

遠坂の両親

遠坂の両親

遠坂の両親



壬生屋の父親

壬生屋の父親

壬生屋の父親

壬生屋の父親

壬生屋の父親

壬生屋の父親

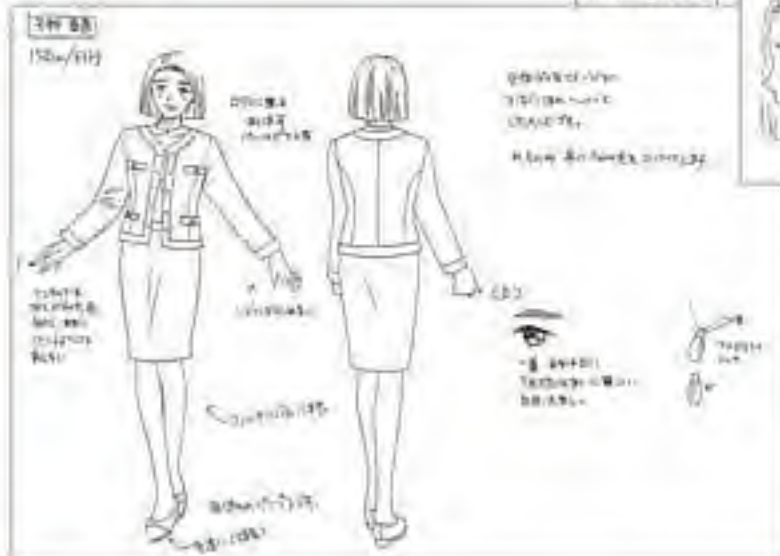
壬生屋の父親

芳野春香

▶表情設定



▼全身設定

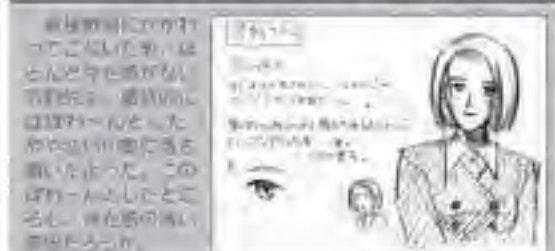


初期設定



芳野さん
★一般人
国産の女性

デザイナーズノートを探見!!



芝村勝吏(準竜師)

▼味のあるキャラクター設定。シブい雰囲気でもあり、格闘家としての矜持も感じられる。



ウイチャ・更紗(副官)

▼華やかな衣装で、学生時代からの友人。シブい雰囲気でもあり、格闘家としての矜持も感じられる。



売店のお姉さん

▼売店のお姉さんで、学生時代からの友人。シブい雰囲気でもあり、格闘家としての矜持も感じられる。



味のれん親父

▼味のれんを指導するお父さん。シブい雰囲気でもあり、格闘家としての矜持も感じられる。



裏マーケット親父

▼裏マーケットの親父。シブい雰囲気でもあり、格闘家としての矜持も感じられる。



その他

▼その他。シブい雰囲気でもあり、格闘家としての矜持も感じられる。



▼重装型設定



●重装型は、バリアパックの装着も、通常型とは異なる。



▲重装型の肩甲骨の固定。この部分の位置を固定されている。



●ゲームではあまり採用しない重装型にも、二種類が設定されている。

▼壬生屋専用機設定

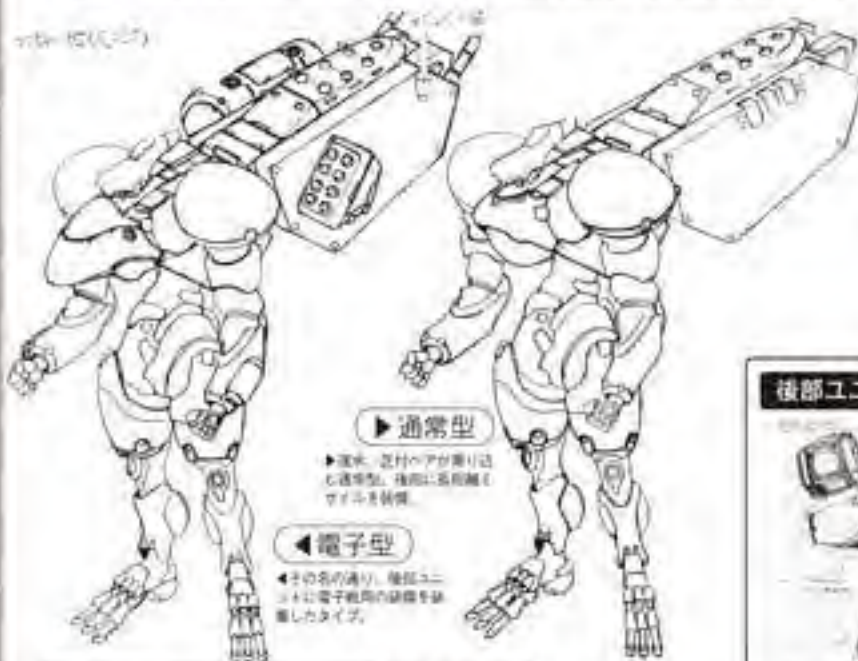


▲壬生屋専用機の設定。頭部とは、肩デューの形状が異なる。



士魂号複座型

主人公、後援が乗り込む複座型（2人乗り）の士魂号。通常型と比べて機体の機軸・電子機器を装備しており、高い機動性・機軸力を持つ。各関節にサイロを装備した通常型と、電子機器の電子型が存在する。



▶通常型

●通水、通電のエアが乗り込む通常型。後部に高機軸サイロを装備。

◀電子型

●その名の通り、後部ユニットに電子機器の装備を装備したタイプ。

◀電子型設定

●電子機器の固定。後部ユニットに、各関節に電子機器の装備されている。

後部ユニット設定



後部ユニットは、通常型、電子型ともに同じ形状。このユニットをジョイントするため、上半身の取り付け位置は通常型よりも5mm前後。このため、後部ユニットでは異なる。

コクピット設定

複座型は、生体脳を使用しており、脳を乗せた巨大な情報・電子機器を操作するため、専用のオペレーターが必要になる。コクピット内部のパイロットの位置関係は右側座席のとき、パイロットは大型化されているものの、人が乗り込むために必要である。また、パイロットが2人乗っており、それぞれ乗り込み口が異なる。



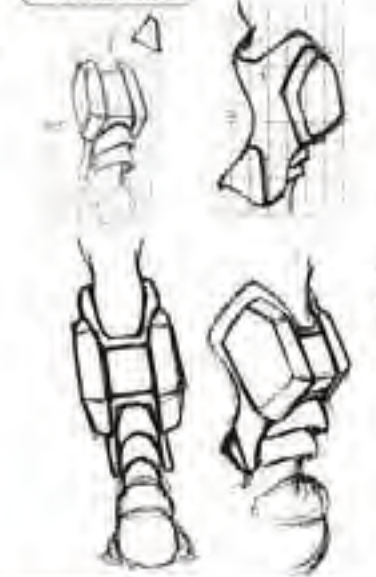
士翼号

士魂号の機軸を受け、機軸力と攻撃力を両立させるべく開発された。機軸力と攻撃力の両立。翼も追加する機軸をもつて機軸力を持つ。しかし、その機軸力や機軸力についてはまだ不明。

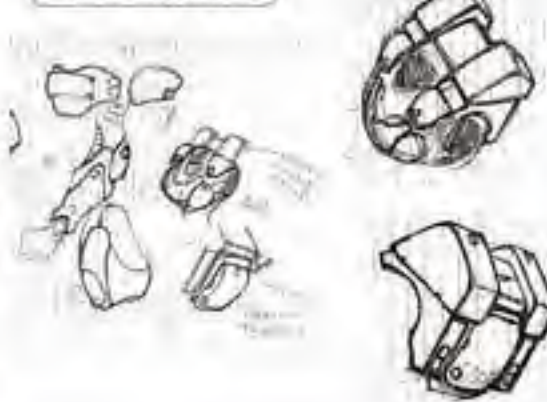
▼頭部設定



▼脚部設定

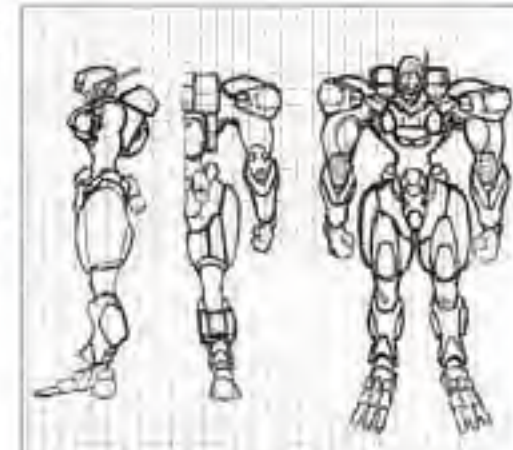


▼腰部&胸部設定



▲三面図

▲士魂号よりもスリムで、より人間に近い。口元には機軸の形状が確認できる。



設定番外編 6

●各種のデコレーション



通水&通電

●通水・通電のエアが乗り込む通常型。後部に高機軸サイロを装備。



壬生屋機

▲壬生屋機は、機軸力と攻撃力を両立させるべく開発された。機軸力と攻撃力の両立。翼も追加する機軸をもつて機軸力を持つ。しかし、その機軸力や機軸力についてはまだ不明。

魂川機

●魂川機は、機軸力と攻撃力を両立させるべく開発された。機軸力と攻撃力の両立。翼も追加する機軸をもつて機軸力を持つ。しかし、その機軸力や機軸力についてはまだ不明。

互 尊

最も一般的なワードレス。特徴のないことが特徴で、ややパワー不足ながらも戦車兵からの信頼は高い。

▼狙撃兵

▼狙撃兵仕様。非常に装甲が薄いが、特異にはやや筋肉質な印象を受ける。



▲戦車兵

▲戦車に乗り込むときに使用する戦車兵仕様。足腰の強化が確認できる。

▲ミサイルランチャー装備

▲背中にミサイルランチャーを装備するミサイルランチャー仕様。

▶互尊背面設定

▶背面の設定。非常にシンプルで、肩甲骨の位置が確認できる。



久 遠

女性専用のワードレス。戦車兵仕様は基本ながら、通常の戦車兵とは異なる印象を受ける。

▼狙撃兵

▼遠くから狙撃するタイプ。肩や腕の装甲が追加されている。



▲戦車兵

▲戦車兵仕様。戦車兵は女性専用。これは戦車兵の専用ワードレスである。

▲久遠背面設定

▲背面の設定。人型ロボットの構造は異なり、非常に女性らしいデザインが特徴的。肩の装甲も特徴的。



可 憐

その名前とは裏腹に、4本の腕を持った真逆のワードレス。今までの設定されたドレスのなかでは、真逆の性格を持つ。

◀通常型

◀通常型。非常に強い力を持つが、それゆえに非常に繊細な体質を持つ。また、そのサポートアームが特徴的。

▼本国仕様

▼本国仕様。非常に強い力を持つが、それゆえに非常に繊細な体質を持つ。また、そのサポートアームが特徴的。



▼D型仕様

▼出力と威力、安定性を重視したタイプ。戦車兵や戦車兵と連携するタイプ。戦車兵、ミサイルランチャー。



◀D型武装設定

▲背面設定

武 尊

超能力者によって、非常に強い力を持つタイプ。非常に強い力を持つが、それゆえに非常に繊細な体質を持つ。また、そのサポートアームが特徴的。

▶背面設定



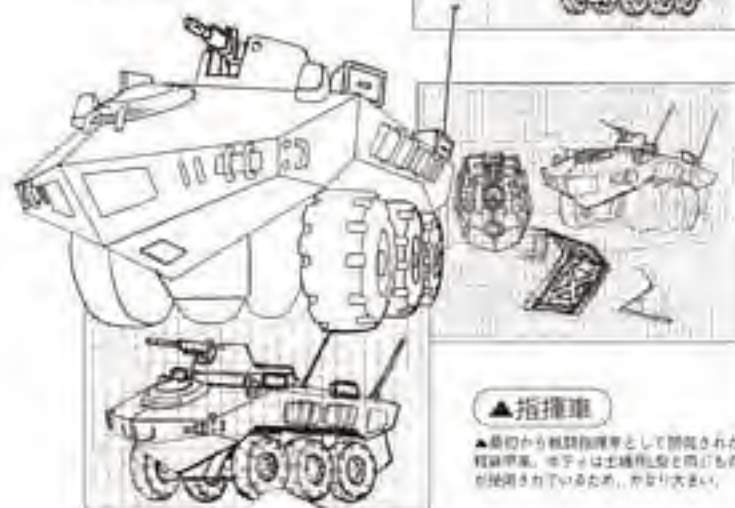
その他兵器

ゲームには通常の戦車やロボットなど、人型以外の兵器も数多く登場する。ここでは通常の兵器に関する設定を紹介。



▶土曜号L号

▶本物の土曜号。120mm砲を装備した戦車。非常に強力な戦車。非常に強力な戦車。



▲指揮車

▲最初から戦車兵として開発された戦車。非常に強力な戦車。非常に強力な戦車。



▶モコス

▶戦車兵、戦車兵、戦車兵。非常に強力な戦車。非常に強力な戦車。

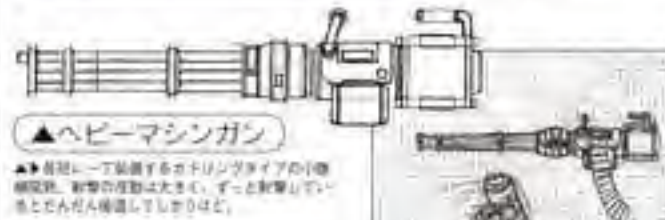


◀きたかぜ

◀日本がロシアと戦った戦車。非常に強力な戦車。非常に強力な戦車。

武器 (ワードレス)

ワードレスは通常の戦車やロボットなど、人型以外の兵器も数多く登場する。ここでは通常の兵器に関する設定を紹介。



▲ヘビーマシンガン

▲戦車に搭載する大口径の重機関銃。非常に強力な戦車。非常に強力な戦車。



▲ロケットポッド

▲戦車兵や戦車兵と連携するタイプ。戦車兵、ミサイルランチャー。



▲シールド

▲戦車兵や戦車兵と連携するタイプ。戦車兵、ミサイルランチャー。



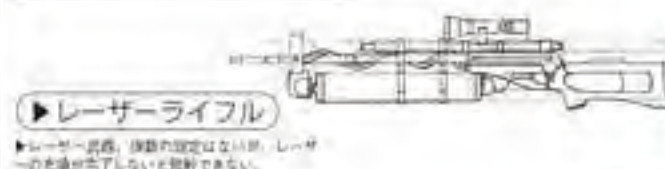
▲アサルトライフル

▲戦車兵や戦車兵と連携するタイプ。戦車兵、ミサイルランチャー。



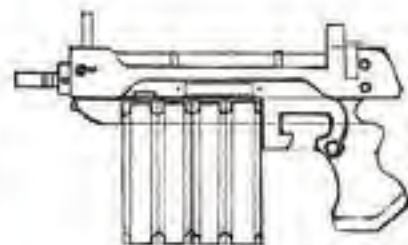
▲40mm高射機関銃

▲戦車兵や戦車兵と連携するタイプ。戦車兵、ミサイルランチャー。



▶レーザーライフル

▶レーザー兵器。非常に強力な戦車。非常に強力な戦車。

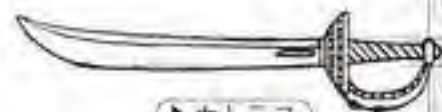
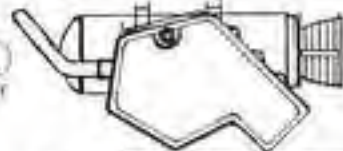


サブマシンガン

▲射撃、移動、敵の移動も阻害する弾薬を装填することで近距離射撃での使用も可能というので実装された。

リテゴルロケット

▲リテゴルロケットロケット。性能がすぐれていたため愛用が広く使われた。



カトラス

▲標準装備の刀。副武器とセイロカサの副武器。製造は日本刀そのもの。



煙霧手榴弾



手榴弾

ミサイルポッド

▲射撃時、物陰から平均に誘導して射撃する可動型。



120mm短滑空砲

▲射撃時、遠距離射撃に優れる120mm口径の短滑空砲。マッハ2.5程度の速度で飛翔できるため改良された。

武器(士魂号)



ジャイアントバズーカ

▲100mm口径の40のバズーカ。射撃式で装填可能。弾は短滑空砲で、弾頭に熱線が当たることから事実上の準ミサイル。



ジャイアントアサルト

▲生体(1M)に合わせて開発された、30mm口径の20mm口径の機関銃。



展開式増加装甲

▲地面に突き刺して使う鋭い棒。ボタンを押すと、展開して5倍の装甲がそれぞれ30度ずつ展開し、展開する。



92mmライフル

▲120mm口径のライフルに使用していたのと同じ口径。スケールダウン砲。土曜日にセッティングが簡単だったため、多用されている。



超硬度大太刀

▲士魂号(1M)に合わせて開発された。超硬度の鋼で、装甲を一撃で断つことが出来る。

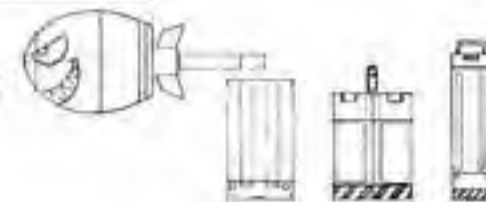


N・E・P

▲高圧リチウム電池と高圧電圧。射撃を止めることで射撃の停止を可能にするという、最新兵器の世界兵器。



各種弾



ゴブリン



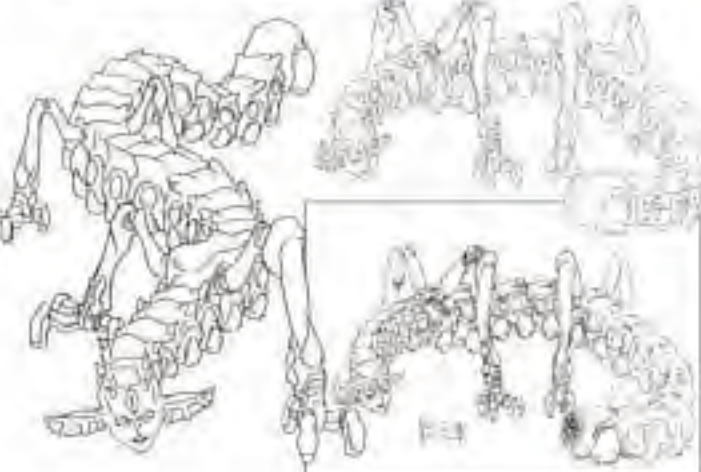
▲ゴブリンは小型で、1Mの身長、身長は約1mと小型。数頭の連射性で通常のドラゴンやモンスターに、敵対する。

ゴブリンリーダー



ゴブリンの群れのなかには存在する2m前後の大型種。ゴブリンたちのリーダーを切り、ドラゴンを倒すのを助ける。

ナーガ



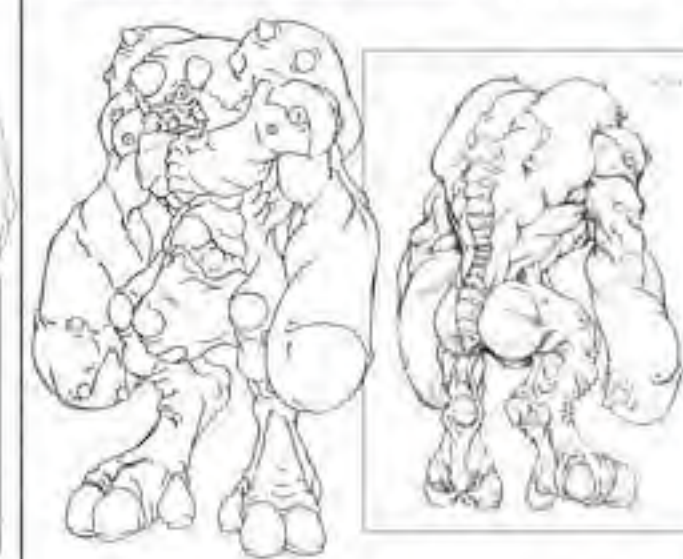
身長約120cmの中型種。人間を倒している。目が非常に鋭い。1Mを倒し、倒れるまで、体当たりで倒す1700の力を誇る。

ゴルゴーン



背中に生体はカイトウィングを備える。通常のドラゴンやモンスターとは、異なる。通常のドラゴンやモンスターとは、異なる。通常のドラゴンやモンスターとは、異なる。

ミノタウロス



ゴルゴーンの進化型。生体はサイロはなくなったが、戦闘時には立ち上がり、攻撃を通常のドラゴンやモンスターに似ている。



前面設定

▲前面には利便性高めのバグが設定。中距離では千を越えるダメージが与えられる。型別をサイロとして使用される。

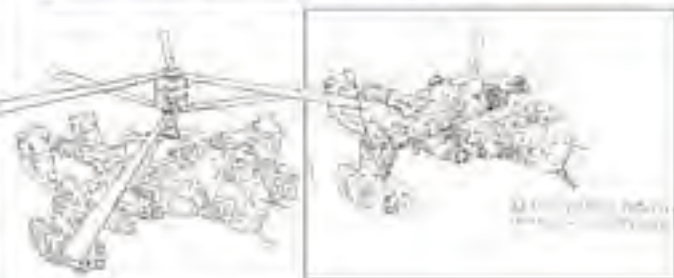
キメラ

4つの頭を持つ怪物。この4つの頭のうち、3つは動かないで監視しており、残りの1つは攻撃用として機能している。



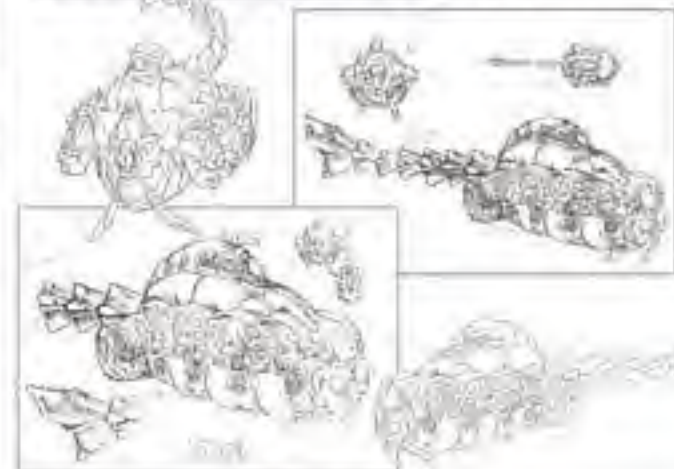
きたかぜゾンビ

敵陣の背後から突如として出現する。通常は目撃しただけで、発生してからしばらくの間は目撃できない。



スキュラ

中世ヨーロッパの騎士を模した怪物。大型の鎧が特徴で、非常に強い。



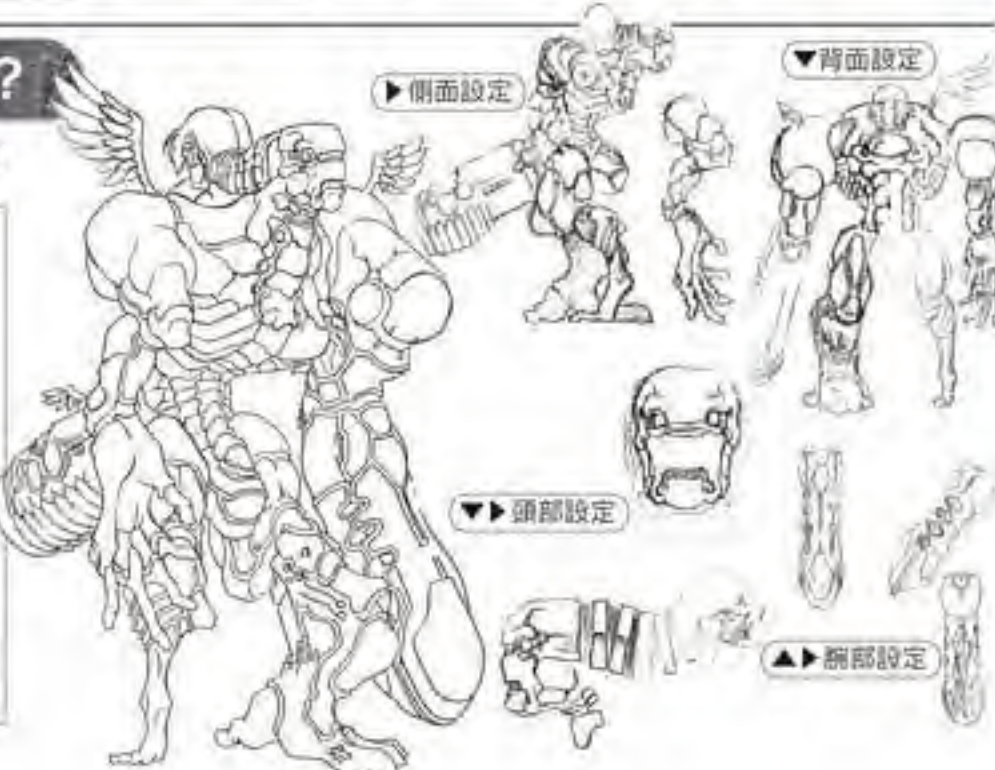
ヒトウバン

切り取った人の頭を前面につけて戦う。非常に強い。切り取られた人の頭は生きており、「殺して殺して」と叫ぶ。



?

設定した特徴が、戦闘で使われる。ゲームの事実上のラスボス。しかし、ランダムエンディング（詳しくはP26を参照）で倒さなければ倒すことはできない。



実録士魂部隊

特別コラム①

人型戦車士魂のルーツは血の記憶。1945年8月終戦直後、北の小島、日本の運命を賭けた戦い。思い出ある地を守るため、少年戦車兵たちは戦った。

仲村明子



西暦1945年8月15日。第二次世界大戦は日本の敗戦をもって終結した。国は千載一変と変革が入り交差する激変の戦中を駆け抜ける。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。

それは北の戦線。千載一変の戦時体制。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。

8月15日。戦時体制の崩壊。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。

その時、北の戦線。戦時体制の崩壊。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。

1945年8月15日。第二次世界大戦は日本の敗戦をもって終結した。国は千載一変と変革が入り交差する激変の戦中を駆け抜ける。

切り取った人の頭を前面につけて戦う。非常に強い。切り取られた人の頭は生きており、「殺して殺して」と叫ぶ。

戦時体制の崩壊。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。

戦時体制の崩壊。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。

戦時体制の崩壊。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。

戦時体制の崩壊。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。

戦時体制の崩壊。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。

戦時体制の崩壊。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。

戦時体制の崩壊。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。

戦時体制の崩壊。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。

戦時体制の崩壊。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。

戦時体制の崩壊。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。

戦時体制の崩壊。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。

戦時体制の崩壊。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。

戦時体制の崩壊。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。

戦時体制の崩壊。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。

戦時体制の崩壊。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。

戦時体制の崩壊。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。

戦時体制の崩壊。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。

戦時体制の崩壊。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。

戦時体制の崩壊。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。

戦時体制の崩壊。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。

戦時体制の崩壊。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。

戦時体制の崩壊。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。

戦時体制の崩壊。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。

戦時体制の崩壊。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。

解説

本作は、戦時体制の崩壊。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。

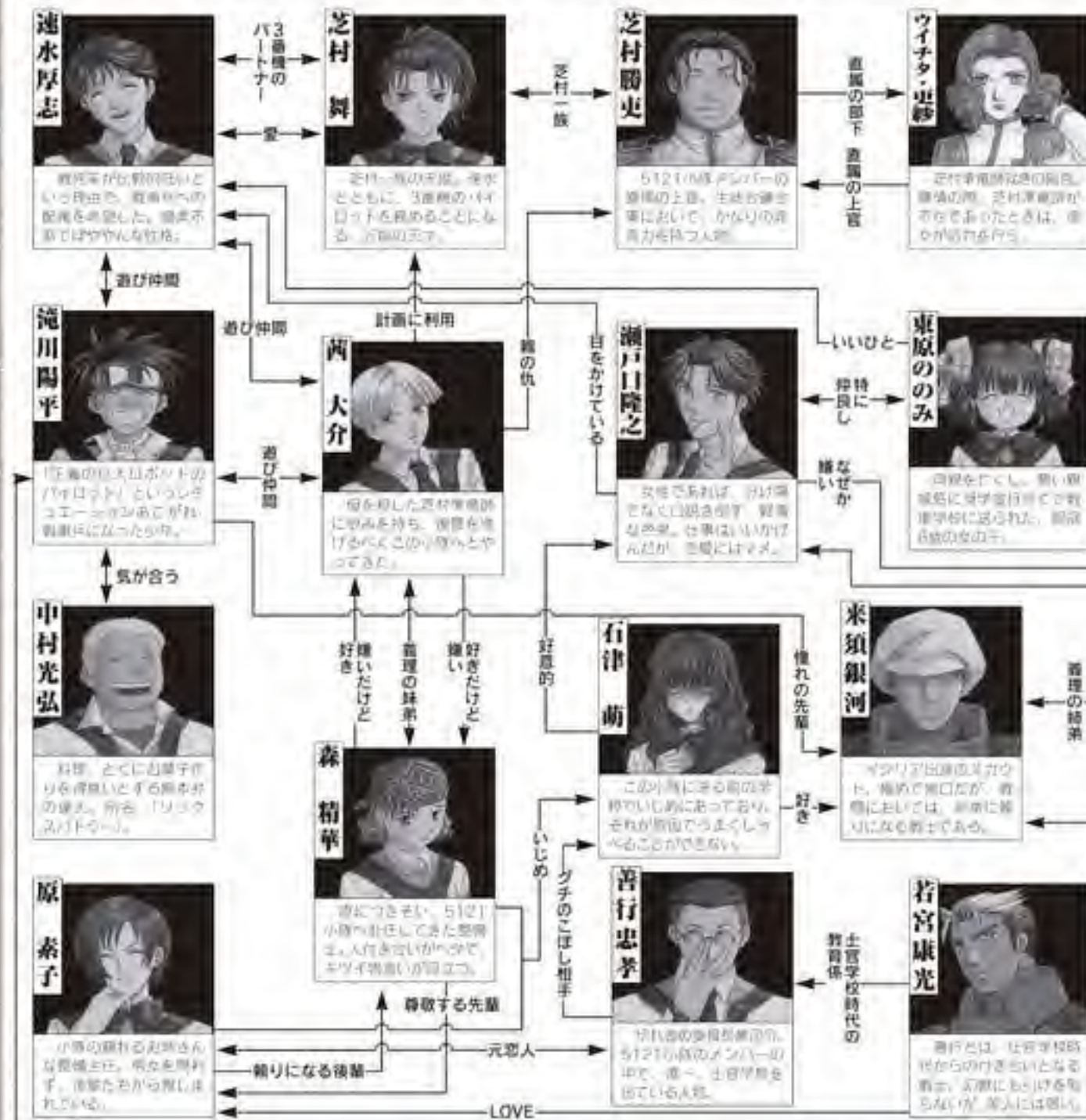
戦時体制の崩壊。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。戦時体制の崩壊で、国民は自由と平和の道を歩む。

登場人物相關圖

表向きと裏側の2つの相関図を用意

ゲームシナリオと設定資料をもとに、登場人物たちの人間関係を相同図にしてまとめた。表向き（小範囲内で知れ渡っている、とくに隠し立てのない人間関係）と裏側（当事者以外には秘密となっている事実

世界の森に問われている内容)の2バージョン用意したので、見比べてみるとおもしろいハズ。ちなみに、登場しているが同様の悪い人物(商店のお姉さんなど)については、仲間達から苦めさせてもらった。



人物
相関図

「表」の人物相関図では、「誰が誰のことをどう思っているか?」「同じ小隊（もしくは軍軍）。という以上の関わりを持っている関係」といった人間関係を中心に構成している。まずは、登場人物の基本的な立場を理解するため、「表」を見る前にひととおりチェックしておこう。



劇中関係以外の情報はほとんど隠されて、その謎の解明、子どもはいつどこで死んだのか、どう死んだのかを学ぶ。



主に、戦術理論を教えてくれる書。書籍を持つ生徒のほとんどが、戦術と知識はあきらかい。



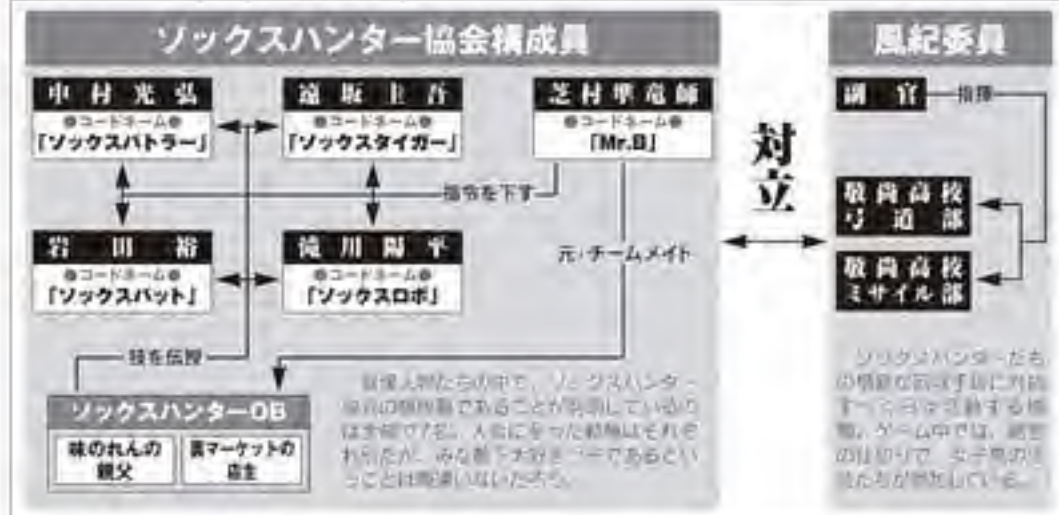
実際に新聞記者を呼んでくると、その人たちは「おあきーばなれ」だ、と、思っている。人間は、人間だ。



つねはごろから演説を
演説している武蔵の年
若者。男塾関係について
基幹などがある。

**ソックスハンター限定
人物相関図&戦力図**

市村ブレイでのメインディッシュとなる。本作の存在意義は、「ソックスバスター」にあり、これに限定し、他事と人物や時間と勢力圏を公開する。



「日本という国を元から
疑う。悪魔にあふれた
女性。生身だけでなく、男
生にも一日面がれている。」



ギョウに手を貸すことを
人。その独特のセンスは
人々の理解を促すかに
来ている。



少年時代は裸れな赤子少女。真ん中より輝く「神の眼」を眺む。70センチによる精神力は小僧の領域。



終身禁錮に、日本へと
送られて来た精神科の男
医。34歳。1987年秋の
マスコミ大騒動。



このように、**「教育の機会均等」**は、**「教育を受ける権利」**と密接な関係にある。そして、**「教育を受ける権利」**は、**「教育を受ける機会均等」**と密接な関係にある。



ケンカ
友達



うその
り、個性
ふはすが
てしよつ



その先道によ
り道に導かれ
不道に墮され
無道に墮せし



附電の要請で、本人は
自分の頭をいじめるつもり
はないけれど、学校であ
りながら、親に謝る。



中卒時代は
上野・湯島のあ
らゆる店により、
とてなび、まっ

OVERS 祥人の スタンダード ガンパレ講座

作: 祥人

基本です

まずは基本のNPC同士を恋人にする方法を！

基本…なのかな？ いや戦うばかりがこのゲームじゃねえけど

ええ！

そお？ えっとね同性とラブラブになるなら何はともあれのみから「あの人と仲良くして」をゲットして

発言力は夜明け直前に整備員詰め所にかけ込んで電子妖精作ればいーしね

異性の名前を順々にあげながら提案し続ければ楽勝だよ♡

待て！

そうじゃな…

異性にはモテないようにする方が大変なんだよ！

ワザと好かれなくないようにしてきた本当は大好きな女のコからいきなりケンカを売られるせつなさが君にわかるか？

わかんねーよーせ

友情がこわれる瞬間

話を戻しましょうまずくっつけたいキャラ達を同じクラスにしますできれば1組で自分も同じクラスだとやりやすいです

そして昼休みになったら…

教室内の画面切り替えポイントを行ったり来たりして

※1組のココがやりやすい

画面内がこのようなメンバーになるようにします

くっつけたい2人

自分

そんなにモテない人できるだけ目ごとに入れ換えよう

そしてくっつけたい2人が出て行かないよう呼び止めつつ

何？ 何で？

昼飯にしようぜ！

くっつけたいキャラたちが「みんなでお昼」を提案してきたら

自分は断る！

ちょっと考えてもいい？

これでガンガン仲良くなっていきます

といても元々の仲が悪いとこじれる一方になるので、早いうちに何度か休暇を申請して友情の底上げをしておくといいよ

これを13時ギリギリまで繰り返す！

あと争奪戦を起こしてしまっていると、そのキャラはお昼そっちのけで注意ばかりしてくるので気を付けよう

いやーその方法だと俺はいいけど、「みんなでお昼」を覚える前に他のキャラとくっついちゃうやつもいるんじゃないか？

友情修復

ああそれは…

よけいなヤツとくっつかないようにクラスや職場を引き離すとか、自分で一時的にジャマなヤツを恋人にして妨害するとか…

最悪殺すとかね

そこまでやって何のメリットが？

滝川と一緒に弁当が食べられる…

いや味のれんもスリリングでいいんだけどさ

コロッケか？ アップルパイか？

たいていはコロッケ定食だが経済状態によってはアップルパイの可能性も…

よし！ 決めたぞ！

滝川はコロッケをおいしそうに食べている

でも2人っきりじゃ会話が… それに慣れたじゃないか！ 一緒に彼女を作ろうねって！

「日な雰囲気を見るのをめげがけしないってのも守ったんだぞ！ 初めて日な雰囲気になったの滝川だったからな！ 文句あるまい！」

でもホラプレイしているのが女だと思えばちょっとうれしいでしょ？

男キャラでそんな事をしようこんでいるような女はイヤだ！

店主！ コロッケ定食をたのむ!!

ビンゴ！

滝川の部署をスカウトに変更したいのですが

「知ってたよ」

あつ 消される？

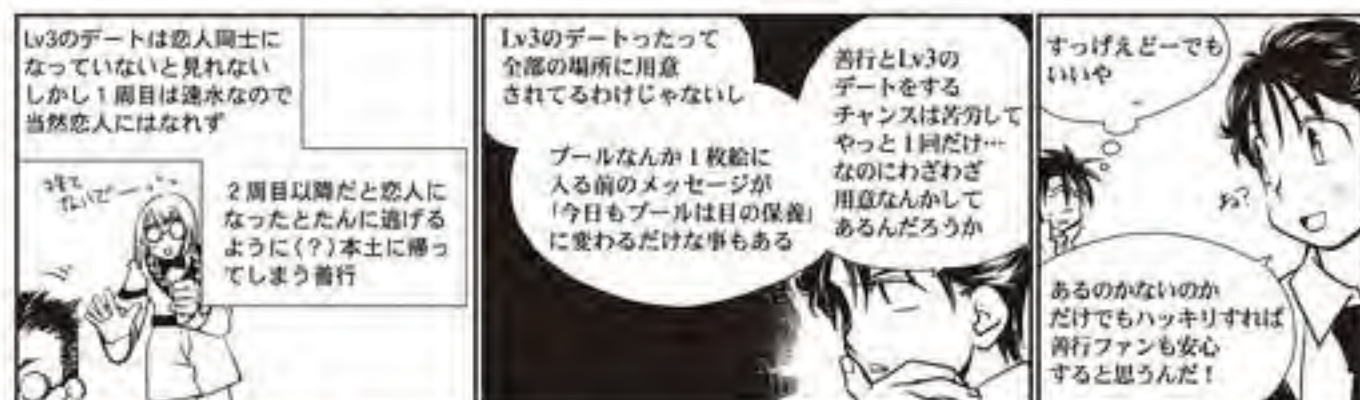
だったら殺すなっ！

ここでワンポイント

「戦死」ちょっといい話

幻獣が敗走したとまずもう戦死させるのはムリなんで「軍楽」技能はおさえておこうね♡

あと滝川はいつ殺してもイベントは同じだけど若宮を殺すなら階級が若宮より上じゃない時の方がドラマチックでオススメだよ！





愛と青春の
ガンパレード劇場



戀文



本
当
だ
し



ラブハンター



乗り換え禁止



奧樣戰隊



作戰會議



『ガンパレード・マーチ』人物図鑑

…のような気がしないこともない

※コマ割りに偏りがあるように見えることがありますが 目の錯覚です。 ←編集部注どう考えても偏っています。



速水

「なんでこんなにぼっちゃんぼっちゃんしたやつがプレイヤーキャラなんだ?」と思ったのうは昔、表面的な人当たりの良さ、野心、実力、隠し持つ悪魔的な一面など、どこをとっても彼以上にプレイヤーキャラなやつはいません! 2周目で使えないのが悔やまれます。完全な悪人だと逆にガキっぽくなっちゃうんだけどその辺のバランスが絶妙。実に色気のあるキャラです。

編「Dスペシャルセーブデータしかないですよ! R129に情報が!」



舞

モデルが誰だとかあのキャラに似ているとかいろいろ言われていますが、私どもも知らないし、むう。そんなことはさておきかわいいコです。「にやーとかいって歩いてるのを」とか言って困った顔で罵ってる時なんかもお♥ あ、あと「やつにつけた歯輪留から女の音がする!」ってセリフも好き♥

編「いいですねー最初は冷たいのに、好き合った人だけに本当の自分を見せていくっていう段落なノリがいいです」



善行

「ありがとうございます」とかさーっと言えちゃう大人っぽさが彼の魅力でしょうか。っていうかジグザグさいっちょーか。あと「仲良くするのが難しい(帰っちゃうから)」ってのが私のような「難度の高いキャラに惚れる」って人間にはちょっと魅力。というかそれがなかったらまだほっといたかも(コラ)。まあ昔二股かけてたってのを聞いた時にはちょっと好感度下がったんだけど、でも「よく考えたら原さんだからな。人知れない苦勞があったのかもしれない」とか思っって許すことにしました(オイ)。

編「ヒゲですからね。同級生には見えません。上官でしょう、やはり」



壬生屋

なんていうか特に好きでも嫌いでもないキャラですね。いや最初頃は勝手にガンガン突っ込んで機体をボロボロにしてしまうのがうっとおしかったんですけど、あと実は堀川と初めてHな雰囲気になった時、いきなり招集でセリフが見られずにトホホで、次の日「不潔です!」などと言われて「って事は未遂じゃなかったって事!」とよろこんだのもつかの間、調べてみたら瀬戸口の事だったという苦しい思い出が…。

編「装備を変えてあげれば突っ込まなくなるんですが…」



滝川

お元気な普段の調子とたまに見せるシリアスな一面とのギャップがたまりません。大好き♥ そんなわけでコイツのイベントは極めました。戦死や病死(?)から大病死まで。戦死なんか途中で選択あるから2回殺して、

それでプレイヤーキャラの性別が違っても全く同じなのが確認するためにこっちに殺してみたりして。…ゴメンな、滝川。だって好きなんだよ(ありがた迷惑)。

デートの約束をすると「日曜日は眠らせないから覚えてろよ!」っておいに勘違いしてんだよ」とか言われるんだけど勘違いでもそうじゃなくても結局一晩中ゲームしてただけってな事になるに違いない。クスクス、そりゃいつまでもいつまでもいつまでもい

編「なんでこんなに愛がほしいなんですよーお願いしますよー笑」

ノつまでも戦車技能一つ覚えなかったりしてかなりお荷物な時もあるけど、アルガザ熊草とって「お前…いやあんたが…」とか急に言われた時なんか、ちょっとズキッとくる反面、なんかゾクゾクしませんか? くるよね? ね? ところで滝川ってこれがゲームじゃなかったら絶対途中で死んでるキャラだよな。「戦争の悪徳さ演出要員」として。

編「なんでこんなに愛がほしいなんですよーお願いしますよー笑」



若宮

「結婚は死が二人を分かつまでだが親友は死んでも親友」とか「戦争が終わったら一緒に働こう」とかホントにストレートなのかこいつ? と思えるくらい面白いセリフをはいてくれるヤツだけど、「メロメロであります!」とかなかなかかわゆい一面もあってよいっす。しかしHな雰囲気の時、節制を見せびらかすのはやめてもらえないだろうか…あとビキニパンツと物々交換を要求するの…。

編「新肉は…ですよ、というか、男プレイヤーの場合かなり…」



来須

寡黙で強くてなかなかカッコイイのだけど2周目以降だと遠攻でヨーコさんとくっついちゃうのが玉にキズというか…いや、いいんだけど、でも他のカップリングを楽しみたい時だってあるし。こないだなんか早朝に教室にも行かずに屋上でイチャついてやがって、あんたいったいどこが寝られてるのよ?

編「くっつけないのはかなり難しいですから、自分が彼氏にしない限り、かなり…」



瀬戸口

ただの遊び人のようにでいて実はなかなかのナイスガイ。いや遊び人である事に変わりはないんだけど、そうはいっても実際にはちょっとモテるくらいで恋人を誘ってでもなく、実直なもののほないわけだし。Hな雰囲気の時セリフはさすがにエロエロだけど、それはドキドキで楽しいのでOKだ! それに深くつき合ってみるとどうも恋人と死に別れた心の傷があるくさかったり、口では軽い言ひながら意外とかわいかったりして結構愛しくなっちゃいました。

編「編集部ではグッチと呼ばれています。なんていうか、いいキャラですよ、ね。」



ののみ

かわいいのちゃん。でもドキドキの対象ではないかなあ。あ、でも「ののみねえ、おおきくなれないんだ。けんきゅーじのね。じんこーちよーのーりよくとふろーふしのじっけんのけっかだつて。ざんねんだなあ」ってセリフはちょっとドキッとした。なんか、

編「可愛すぎて…涙なしではかえれません。ののちゃん」



田代

かわいいひとですよー。Hな時のセリフはまあだし、好きな人を聞き出してみるとけっこうずっと「速水くん」つつって一途だし。実際速水とはメチャメチャお似合いでしょう。「Hな時は性格逆転カップル」で、そのうち絶対くっつけちゃお♥とか思っています。

編「熱狂的ファンも多いです。舞と同じような、好きな人だけに見せる自分ってのが…」



原

色っぽい危ないわでかなり魅惑的な方。私は純下だけのコースでお願ひします♥ 実はぶっ刺しイベントを最初から知っていたせいで良いこと割れずじまいな状態だったんだけど、この本の仕事に取りかかるにあたってめいっばい刺されてみました。これで暗れて原さん好きを名乗るってものだね。恋人になった事ないけど(そういうものなのか?)。

編「好きだろうがキライだろうが…ネタにはなるお姉さんですから」



遠坂

いやあ田代でプレイした時、せっかくだからつき合ってみました結婚つまんない男で(オイ!) すぐ別れちゃいましたあ。(オイオイ!) ♥ 嫌いじゃないですけどね。「編後です」ってのはかなりかわいいというか、スゴイセリフだと思ったんだけどなあ。

編「まあ、そうですねー表面は上はお金だけです。笑」



森

結婚気になっているキャラの一人。まだ恋人になった事はないけど、なる時はやっぱり自分がパイロットで彼女がその機体の整備士ってシチュエーションを楽しみたいものです。独特の不器用感がなんかいいんですよ彼女。

編「隠れた人気の持ち主です。確かに不器用です!」



ヨーコ

剛さんとはまた違うおらかな色気が魅力。けっこうおっぱりにイチャイチャしてくれそうな感じ。っていうかしてるし(笑)。

編「してますねー…しかし、来須ファンには…もう…」





カンパニードラマについてはやてしきまりと
減額でもなしにバグがいくつかある。いま予
計しし損益については別の項である。

<http://idol.milkyway.jp/milkyway/>
に情報の取得方法が掲載されているが、ここ
ではといてある。やててはいけなことを確
認していきましょう。

① プレイヤーキャラがバグで10以上の数
値で、戦術的攻撃が発生してしまう。戦闘M
Pの消費は確率で減ってしまふ。これはバグ
で10以上の数値になっていると、戦術の
ダメージを減らす。戦術減額攻撃が発生して
いる。または戦術減額攻撃が発生する割合が
ゼロ。に攻撃変化する恐れが確認する。

② 戦術が力強い。実用戦術のダメージ倍に大
きくたつダメージが実行される。これは
戦術ダメージを減らすと、戦術がなくなる。
③、決まらずに、戦術を減らす前に戦術
ダメージが発生してしまう。これはメンバー
が全滅するまで、遅延戦術の戦術減額攻撃

[illegible]

▲千鶴様、ゆづりさんと：自分の中で思っていることや、やりがちなことを話すと、だいたい、おかしな（？）笑いがあつた。だから「Good」は素直の言葉は3回ほどして、おもしろいと思うので。

このプレゼント対象商品は、①「1」に収録されているDVDの豪華手帳、②「収録プレゼント」がリターンとお客様が受けるメールに収録オリジナルメール、ナンバー付直で全部集めるにダブルチャンス！その他にも豪華なオリジナルグッズがもらえると思えば、ぜひぜひお申し込みください。

[illegible]

GPM 4 コマ道場

「ハガキ」の書き方、読み方。イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。配達時に消印のインクが付きたり、傷ついてしまう可能性があります。そのため、封書で送りたい（配達関係なコーナーを除く）場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ハガキで送れるのはOK）のみOK。ただ、厚みは小さく、なるべく厚み薄く送って送られるように注意です。



NPCからしか習得できない技能リスト

投票名	男性	女性	少年	青年	学生	社会	その他
投票者	若田(3)/石澤(3)	泉澤(1)/日一(2)	廣(12)/西(1)/廣(1)	西(1)/廣(3)	深木(3)/田島(3)	廣(11)/深木(17)/中村(17)/高田(17)	廣(11)/高田(27)/生田(25)/石澤(11)

NPCの仕事場所

[illegible]

NPCから習得できる提案・戦闘コマンド一覧

NPC名	任意コマンド	固定コマンド
宮内卿	帰ってきて！作戦会議をしよう	—
源行光盛	はげます、仕事について！(仕事) / 作戦会議をしよう	—
源行光盛の 部下A	遊びに行こう、一緒に市にこう、別れてくれ、デパートに誘う(遊びに行こうよ)	—
源行光盛の 部下B	西なを助けて決闘/ 帰ってこい！作戦会議をしよう	—
源行光盛の 部下C	一緒に訓練しない？/ 仕事でも一緒にどう？/ みんながんばろう/ 市街について(戦況)	—
源行光盛の 部下D	向ま、お話を聞け！/ 交際しない？/ 遊びに行こう	足で向う
源行光盛の 部下E	プレゼント、あやまる、なんでもない	宝刀刺撃/ 魔弓切り
源行光盛の 部下F	一緒に訓練しない？/ 訓練(戦況) / 作戦会議をしよう	バツラスステップ/ 暴走させる
源行光盛の 部下G	あの人をばげまして、交際しない？/ みんなでお練	—
源行光盛の 部下H	プレゼント！作戦会議をしよう	—
源行光盛の 部下I	仕事でも一緒にどう？/ お話を聞け、交際しない？/ みんなでお練	—
源行光盛の 部下J	西なを助けて決闘、なんでもない	すり足・パンチ
源行光盛の 部下K	もろふについて(注意) / 見物関係について(注意) / みんながんばろう	切る(西) / 切る(左)
源行光盛の 部下L	仕事(戦況) / 訓練(戦況) / 作戦会議をしよう	思いをつづける / 回復
源行光盛の 部下M	はげます、あの人と仲良くして、プレゼント / みんながんばろう	—
源行光盛の 部下N	なんでもない	差し刀/ シャガみ
源行光盛の 部下O	お話を聞け！あやまる、お前人を協力して	—
源行光盛の 部下P	遊びに行こう、市街について(戦況) / 交際しない？/ 別れを告げる/ デパートに誘う(遊びに行こうよ)	—
源行光盛の 部下Q	一緒に市にこう、一緒に仕事しない？/ 仕事(戦況) / 作戦会議をしよう	銃甲刺撃
源行光盛の 部下R	一緒に仕事しない？/ 仕事について(戦況) / あの人を協力して	—
源行光盛の 部下S	作戦会議をしよう	タツジユ/ 暴動刺撃 / 上半身必殺
源行光盛の 部下T	はげます、あの人をばげまして、あの人を協力して	見物 / 回復受け
源行光盛の 部下U	仕事について(注意) / 作戦会議をしよう	—
源行光盛の 部下V	遊びに行こう、デパートに誘う(遊びに行こうよ)	宝刀刺撃
源行光盛の 部下W	はげます、みんながんばろう	—
源行光盛の 部下X	仕事でも一緒にどう？/ あの人を協力して	—

人間関係のパラメータ

属性	数値	説明
体中の骨	11以上	硬い骨の身
式次第	90-110	式次第
衣裳関係	70-80	衣裳
髪型	50-60	髪型
髪になる	30-40	髪になる
耳輪/歯黒など	15-20	耳輪/歯黒など
顔回り	-10~-10	顔回り
おまけ	-10~-10	おまけ
顔い	-20~-20	顔い
こげきみ	-20~-20	こげきみ
顔しめ	-50~-50	顔しめ
顔の面	-10以下	顔の面

●人間関係について

凡人のキリシタンが、おぼろに在るべきかは——(1)別當院(坊)の無いであるか、(2)ある(菩提の道)、(3)(4)とは凡人物類の異出となる。判定の優先順位は第(1)項から、空人・重初の際へ移行→無常心・悲愍心(空人・重初)→戒禁・戒人の間に開く(戒禁)→日蓮

キャラクターの状態と変化する条件のリスト

項目	変化する条件	項目	変化する条件
ガンバレード	「超々戦」でプレイヤーキャラが4人以上参加し、該ラウンドが1回も被弾されていない場合に変化。習得可能な値と、性質も劇中の作業効率が一時的になる	牛糞値	感情値が「怒り+50、大害・善感情が+40」以上になると変化
やきもち	「争奪戦」を起すとき、ダメージ受すほかとされる而变化	不安	感情値が「怒り+1位、無善感(+30+35)以上になると変化
失速	感情値が「怒しみ+100、無善感+90」以上になると変化	幸福	感情値が「喜び+75以上+85、大害・善感情が+30」以上になると変化
心く	感情値が「怒しみ+80、無善感が+30」以上になると変化	後悔	後悔をする而变化
		満腹	ほかの感情が0のとき

● 通常的ニ存在ス「主人以テ常ニ親臨ス」ガ状態ガ、千石俵ノ賣價ニ至ガリテモ

視線の反応リストとキャラタイプによるリアクション

プレイヤーキャラクタの リアクション	おれがプレイヤーキャラクタに受けかかっている感情							
	嬉しい	楽しい	優しい	優しい	優しい	優しい	優しい	優しい
照れる	嬉	大満足	微笑む	照れる	怒る	微笑む	泣ける	微笑む
驚く	ムッ	大満足	微笑む	微笑む	怒る	微笑む	泣ける	微笑む
ツインクする	ムッ	大満足	照れる	照れる	怒る	照れる	泣ける	嬉
ベロベロする	泣	大満足	照れる	照れる	大満足	照れる	泣ける	やりがえす
なっださすチャッ	泣	大満足	やりがえす	照れる	大満足	やりがえす	泣ける	やりがえす
無視する	何もなし	大満足	ムッ	ムッ	何もなし	泣ける	泣ける	ムッ
そっけねむむ	何もなし	大満足	ムッ	ムッ	何もなし	泣ける	泣ける	ムッ
抱擁してみる	嬉	大満足	嬉	嬉	嬉	やりがえす	嬉	やりがえす

キャラタイプ	近戦で人気がある			武器で立ち回り方			スリムタイプ		
	対人対戦	対人対戦	対人対戦	対人対戦	対人対戦	対人対戦	対人対戦	対人対戦	対人対戦
プレイヤーキャラ のリアクション									
喜	0	0	なし	-1	-1	なし	0	0	なし
ムッ	-4	-4	なし	-1	-3	不機嫌	-3	-2	なし
怒	-6	-6	怒り	-6	-2	不機嫌	-7	-6	なし
大喧嘩	-12	-12	怒り	-7	-6	不機嫌	-14	-12	不機嫌
何もなし	0	0	なし	0	0	なし	0	0	なし
微笑	1	0	なし	2	2	なし	2	1	光栄
照れる	2	1	幸福	2	2	カッパ(リード)	3	2	幸福
やりかえす	2	2	幸福	1	1	幸福	1	2	幸福
泣ける	-18	-18	不機嫌	-10	-8	不機嫌	-15	-15	不機嫌

場の雰囲気データ

町の雰囲気	町の特徴
ガンバレード	空気がガンバレードはる
気まぐれ商店街	やさもち、泣く、千鶴様、窓際、夏に咲くの花がきれい
雨の季節	実業、市役所の人たちがいる
ビビビとした音響	全員の土気が70以上
静かな環境	静寂な場所の人たちがいる
真面目な音楽	先生、音楽家、音楽関係者がいる
Hな音楽	親密な関係にある人物同士が、ガンバレード、やさもち、実業、泣く、千鶴様、夏に咲くの花がきれいである
だらっとした音響	学問の能力、体力が最も低いのは5%以下
静かな環境	ほかの音楽家に比べてまだ高いと評価

プログラム制作リストと効果について

プログラム名	開発アイテム	レベル	アイテムの効果
ネットワークプログラム	ネットワークセル	C	距離が遠くても、タイムに少し遅れながら、電子メール、ビデオ、音声、テレビ、などの通信
自動情報伝送プログラム	自動情報伝送セル	A	発信力+800
ワイルド・プログラム	ワイルドセル	A	対象者の気配力+200
現象発生プログラム	電子情報	S	発信力+2000
テレポートプログラム	テレポートバス	S	魔法の瞬間移動
テレビスプログラム	テレビスセル	A	相手の場所と行動を見る
ゲーム	ゲームセル	C	距離が近いほど速
カラーリー計算プログラム	カラーリー計算セル	D	メッセージのみ、とくに効果なし
画計算プログラム	画計算セル	C	メッセージのみ、とくに効果なし
バーチャルベット	バーチャルベット	B	メッセージのみ、とくに効果なし
現実より大きなプログラム	プリンター・パルスタ	E	想像力が、喜び、動かしにくいもの+5000

熟慮の効果と入手条件

[illegible]

キャラタイプ フリーター・キャラ のアクション	音源の男			音源の女		
	男1	男2	男3	女1	女2	女3
跳	-1	1	なし	-2	-1	なし
ムツ	-3	-4	なし	-4	-2	なし
息	-4	-9	不聴	-9	-5	不聴
大滑り	-9	-15	不聴	-15	-8	不聴
何もなし	0	0	なし	0	0	なし
微笑む	2	1	なし	1	1	なし
照れる	2	1	幸福	2	3	幸福
やりがえす	2	1	なし	1	1	幸福
泣ける	0	-30	不聴	-15	-15	不聴

授業態度データ

【1】キャラタイプによって授業ファジーの選択範囲が違う
キャラによってファジー入りの下記の範囲（幅と高さの横方向）が異なるのだ。

タイプ	年	月	場所
1号	12	64	東京
一般入	64	54	東京、中村、山崎
調査員	33	33	東京

図5 標置温度による効果

コマンド	効果
神速に突ける	体力+2、気力+10、攻撃力+8
神速の外を走る	体力(最大値)+5%回復
キック	体力+12、気力(最大値)+7%回復、気力+6、気力力+2
頭突き	体力(最大値)+5%回復、気力+6、気力力+4
手裏剣を投げる	-
探る	体力(最大値)+2%回復、気力(最大値)+12%回復、気力力+10
一人で進む	体力+6、気力(最大値)+3%、気力力+4
ツラツラ	-
静かに進む	-
静かに突ける	体力+12、気力+20、攻撃の回避能力+10
突進につづくる	体力+12、気力+4、攻撃の回避能力+4、気力力+2

※このサービスは、利用開始日より14日間無料です。14日間無料期間満了後は、月額1,980円（税込）でご利用いただけます。

階級データ

項目	2007年12月31日	2006年12月31日	2005年12月31日
股本	0	250,000	15
溢利	50	7,500,000	30
資產	800	1,500,000	90
負債	180	3,000,000	180
淨資產	3,600	7,500,000	270
淨利潤	2700	2,000,000	360
總資產	—	20,000,000	480

平均賃金高付は設備にその価値になるために必要な固定
運轉の支出は毎週月曜、賃金力に順に計算される

作戦会議討議内容リスト

[illegible]

超常能力リスト

目的	達成方法	達成状況
① 目的達成に 必要となる 知識・技能を 身に付ける こと ② 目的達成に 必要となる 態度・能力を 身に付ける こと	① 目的達成に必要な知識・技能を身に付けること ② 目的達成に必要な態度・能力を身に付けること ③ 目的達成に必要な知識・技能を身に付けること ④ 目的達成に必要な態度・能力を身に付けること	① 目的達成に必要な知識・技能を身に付けること ② 目的達成に必要な態度・能力を身に付けること ③ 目的達成に必要な知識・技能を身に付けること ④ 目的達成に必要な態度・能力を身に付けること

陳情できるアイテム一覧

[illegible]

ラインオフィサー・テクノオフィサーの必須技能と役割

[illegible]

各機体の基本性能

	品名	単位	価格	数量	合計	平均	標準
土質調査用の基本仕様	土質調査用の基本仕様	400	14.5	2000	450	200	9
	土質調査用の基本仕様	200	21.0	2400	450	100	7
	土質調査用の基本仕様	200	14.0	1200	450	350	10
	土質調査用の基本仕様	400	14.5	1600	750	250	10
	土質調査用の基本仕様	200	21.0	2000	1050	150	9
土質調査用の基本仕様	土質調査用の基本仕様	740	14.5	1220	860	310	10
	土質調査用の基本仕様	420	15.0	1440	960	210	10
	土質調査用の基本仕様	310	22.0	2050	1060	110	9
	土質調査用の基本仕様	780	12.0	1240	870	320	10
	土質調査用の基本仕様	440	15.5	1680	970	270	10
	土質調査用の基本仕様	220	22.5	2100	1070	120	9
	土質調査用の基本仕様	3400	9.0	1200	3090	600	10
土質調査用の基本仕様	土質調査用の基本仕様	2200	8.0	40	100	40	10
	土質調査用の基本仕様	200	20.0	140	280	170	8
	土質調査用の基本仕様	200	22.0	140	250	80	9
	土質調査用の基本仕様	100	14.0	140	230	80	8
	土質調査用の基本仕様	200	11.0	140	200	50	10
	土質調査用の基本仕様	200	8.0	80	150	30	10
	土質調査用の基本仕様	200	9.0	70	180	30	10
土質調査用の基本仕様	土質調査用の基本仕様	200	7.0	40	120	30	10

NPC&その他の機体データ

	食 料	2000	2001	2002	2003	2004	2005
消費額	食糧費	105	252	1400	803	0	3.0
伸び率(対前年)	さたかぜ	150	150	1800	900	0	5.0
	土産物・生肉類	30	330	2100	1000	0	10
	土産物・肉類	7.5	250	2000	1000	0	1.0
削減率(対前年)	エゴシ	25	340	2000	900	0	5.0

武器データ

機名	357口径	357口径	357口径	357口径	357口径	357口径	357口径	357口径
ジャイアントアサルト	300	1400	512	140	8	200	機銃銃弾	
ジャイアントバズー	1300	7400	256	300	1	600	—	
92mmライフル	500	2000	192	200	4	400	機銃銃弾	
ミサイルランチャー	400	672	4096	170	7	200	多目的ミサイル銃	
超絶魔大牙刀	600	500	1152	300	—	400	—	
ハート・ド	9999	5000	256	900	1	1600	—	
機銃子	3000	2000	768	900	1	0	—	
機銃式増設銃	—	—	—	—	—	2000	—	
機銃弾	—	—	320	—	1	50	—	
アサルトライフル	100	1100	320	200	8	4	機銃銃弾	
ヘビーマシンガン	200	1200	320	170	6	20	機銃銃弾	
サブマシンガン	60	400	2048	200	18	2	機銃銃弾	
4mm高射機銃	400	1500	196	150	4	18	機銃銃弾	
ローザライフル	100	2000	92	150	1	10	—	
ロケットポッド	500	2500	512	360	2	24	多目的ミサイル銃	
超絶魔カトラス	200	240	1024	270	—	3	—	
可憐魔カトラス	200	256	1152	360	—	19	—	
千姫弾	300	800	320	100	—	1	—	
シールド	—	—	—	—	—	20	—	
リチウムロケット	—	—	128	—	—	18	—	
機銃手榴弾	—	—	512	—	1	1	—	
ミサイルポッド	600	2000	512	300	4	10	多目的ミサイル銃	
レールガン	600	3800	128	400	6	10	機銃銃弾	

戦闘コマンド一覧

[illegible][illegible]

戦闘コマンド一覧(司令専用)

コナツト名	特 徴
ユニーク	移動速度が速い
行動範囲	移動範囲が広い
攻撃力	攻撃力が強い
防御力	防御力が強い
回復力	回復力が強い
その他	その他の特徴

司令になったときの好戦度(タイプ)

科	科名	科名(学名)
A	洗、冼、濯、滌	1. 洗滌の科である。洗濯機などの洗濯機類より洗濯して洗滌すること。洗滌と洗滌機との違い、洗滌と洗滌機
B	洗、洗、濯、濯、濯、濯	洗滌の科である。洗濯機などの洗濯機類より洗濯して洗滌すること。洗滌と洗滌機との違い、洗滌と洗滌機
C	洗、濯、濯、濯、濯、濯	1. 洗滌の科である。洗濯機などの洗濯機類より洗濯して洗滌すること。洗滌と洗滌機との違い、洗滌と洗滌機

NPCパイロットの基本戦闘パターン

[illegible]

2017年10月10日 星期四 第10000号

クリア後のランク条件とボーナス一覧

ラック	ラック情報	宝くじボーナス
ラック S	抽選結果を公開し、NPCが全員生存。 この時点でSのイベントを記 す。自分だけが満員のイベントであ る。フワフワ箱を大量に開ける	※2週目に—— ・宝くじ賞金+400 ・見聞力+1000 ・「宝くじの味方」×1
ラック A	5月10日を終了した時点でNPCが全員 生き残っており、人類側が優勢とい う状況。宝くじ抽選結果は5月10日	・宝くじ賞金+200 ・見聞力+1000 ・「プレイングハルマ」×1
ラック B	人類側が優勢という状況のまま5月10 日を終了。NPCが1人でも死んでいる 場合、イベントで死亡している場合 あり	・宝くじ賞金+200 ・見聞力+1000
ラック C	5月10日を終了した時点で人類側が優 勢、NPCの中から死に者が出ており、 エンディング内でプレイヤーキャラが 死んでいる場合	・見聞力+1000
ラック D	人類側が優勢の場合でも5月10日を結 束し「宝くじ抽選結果」を記す。人類側、特 別なエンディングが流れ、そこでプレ イヤーキャラが生き残っている	・見聞力+500
ラック E	人類側が優勢の場合でも5月10日を結 束し「宝くじ抽選結果」に、この抽選結果に 関するエンディングで、プレイヤーキャラ が死んでいる場合	・なし

敵キャラ攻撃(武装)データ

[illegible]ゲームオーバー
となくとなく[illegible]

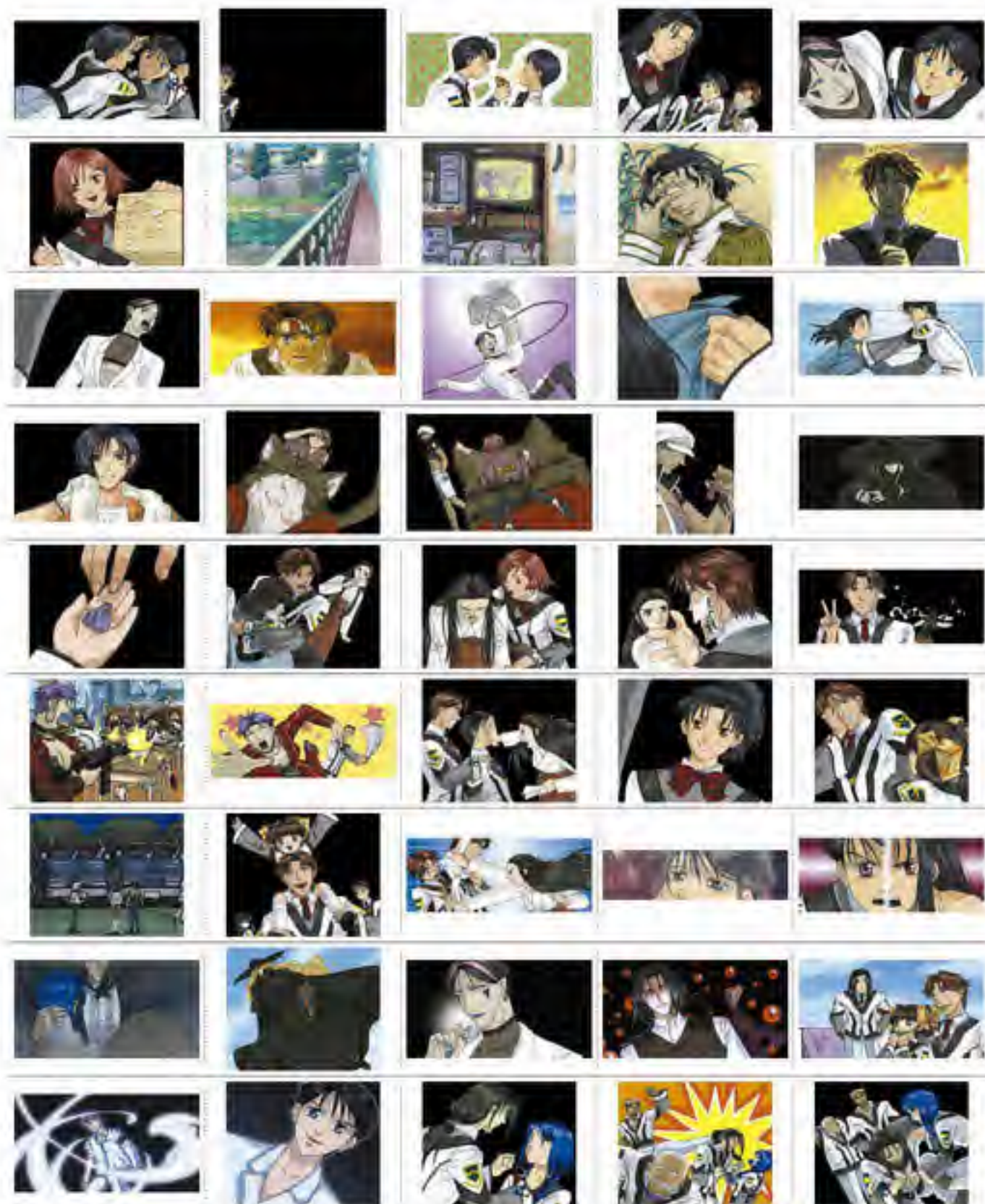
1周目と2周目のすべてを網羅したイベントリストを公開!! タイトル名とその内容、発生条件までこと細かに掲載したので、意中のイベントを見る際にぜひ活用してほしい。

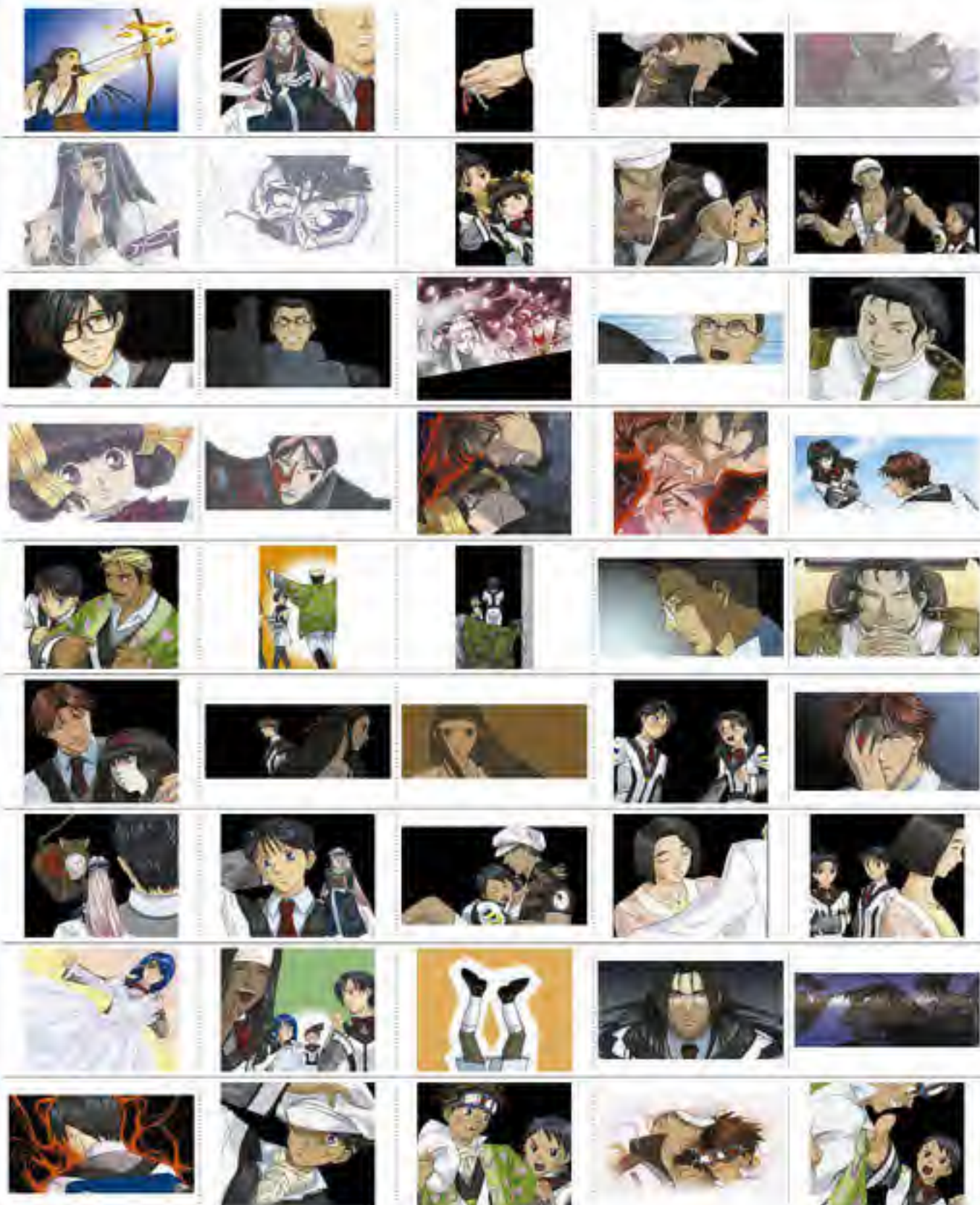
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80																				

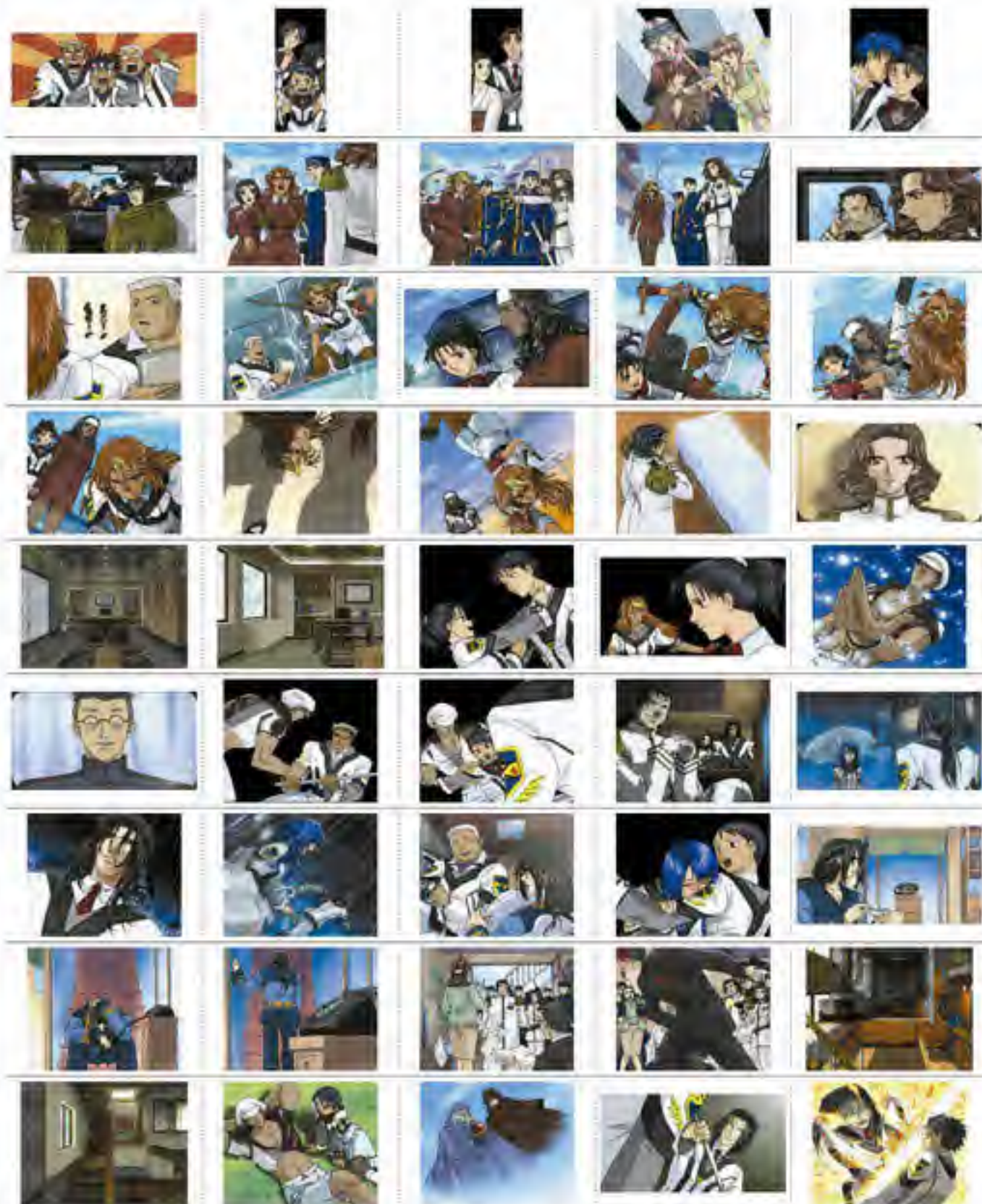
[illegible]

[illegible]

[illegible][illegible]







【真の心】こちらから誘ったデートを断りにしてほされたので、恐ろしい翌朝とズレイン・ハレルヤで機嫌を直し、仕事でするふりとお前門から玄関に入った後、部屋と廊下の平手廻り、あやまった後、部屋はさきだし、一階廊下へ。君はいったい何をしようとしているのかね。1年3倍例：機嫌の仲立ちと！(真)とそれよりも、その後の君の態度の向うがどうなるにせよと！



【何だか半信半疑】は映画プレイは面白く、主人公にもあるうに岩井博(遠藤さとし?)、整頓の仕事にも飽き、物欲にスガウトになったと人に思える岩井の服装など【笑】。発言力があるじいさんと仕事も良い、コメディ映画のために此岸を離れたい岩井——。もういいかも。自分のために努力の無い【笑】。【しかも、チャッカーが映画も観てない】。(あらあはれ! 映画マニアさん)





ふしぎなストーリーとRPG情報満載のPS専門誌

PlayStation

隔週金曜日発売

〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館6F 電撃PS編集部「電撃GPM」係まで

アンケート

アンケートにご協力くださる方は付録シールにある、「アンケート応募用シール」を官製ハガキに貼り付け、質問の答えを明記の上、以下の宛先までお送りください。抽選で電撃GPMオリジナルグッズを差し上げます。

質問①：この本はいかがでしたか？ 感想をお書きください。

質問②：貴方がゲームソフト「ガンバレード・マーチ（GPM）」を購入した時期（～年～月）は？

質問③：貴方は電撃プレイステーションを毎月購読していますか？

質問④：今後、「GPM」に関する情報を欲しいと思いますか？

〒101-8305
東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館6F
電撃PS編集部「電撃GPM」係まで

電撃 ガンバレード・マーチ

資料提供と協力……ソニー・コンピュータエンタテインメント アルファシステム

本文イラスト……原画・木村淳子 彩色・上野恵、園田未来
岩瀬さとみ・前田祥人・NDO

監修……電撃プレイステーション編集部（GPM版）・田中雅邦
編集……松崎智太郎・鈴木和好・三輪邦宏・飯塚孝正・田中雅邦
文庫……川口一・田原勝・山下和幸・清水豊

デザイン&DTP……エストール

製造・販売……メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
TEL.03-5281-5222（編集部）

印刷……芸書印刷

本書は著作権法による保護を受けています。著作権者及び出版者から許可を得ず、無断で記事、写真、イラストなどの複写（コピー）、複製（転載）を禁じます。

© 2001 Sony Computer Entertainment Inc.
© Media Works 2001
Printed in Japan

関連HPアドレス
SCE「ガンバレード・マーチ」
<http://www.sce.co.jp/rd2/gpm/index.html>
アルファシステム「ガンバレード・マーチ」GPMHP
<http://www.alphasystem.net/gpm/gp>
電撃Online「電撃プレイステーションの部屋内」GPM
http://www.dengekionline.com/room/mission/PlayStation/dps_online/index.html

※はみ出し部分の原稿は電撃オンライン（インターネット）で、ハガキは電撃プレイステーションで募集され、投稿・採用されたものです。



士魂号単座型



士魂号複座型



可憐本国仕様



久遠戦車兵型



ゴブリン



ゴブリンリーダー



ヒトウパン



きたかぜゾンビ



キメラ



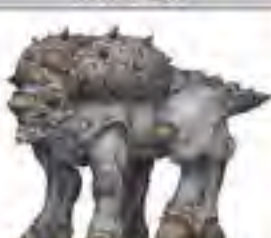
ナーガ



ミノタウロス



ゴルゴーン



スキュラ



???

